

BILDUNGSPLAN

zur Verordnung des SBFI vom 16. August 2022 über die berufliche Grundbildung für

Grafikerin/Grafiker mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ)

vom 1. Januar 2023

Berufsnummer: 90306

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Berufspädagogische Grundlagen	5
2.1. Einführung in die Handlungskompetenzorientierung	5
2.2. Überblick der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz	6
2.3. Taxonomiestufen für Leistungsziele (nach Bloom)	6
2.4. Zusammenarbeit der Lernorte	7
3. Qualifikationsprofil	8
3.1. Berufsbild	8
3.2. Übersicht der Handlungskompetenzen	10
3.3. Anforderungsniveau des Berufes	11
4. Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort	12
Handlungskompetenzbereich a: Organisieren von Projekten und Arbeitsprozessen	12
Handlungskompetenzbereich b: Recherchieren und Analysieren von Projektgrundlagen	17
Handlungskompetenzbereich c: Entwickeln von Kommunikationsstrategien	22
Handlungskompetenzbereich d: Entwickeln und Vermitteln von Ideen	25
Handlungskompetenzbereich e: Erarbeiten von Gestaltungskonzepten	28
Handlungskompetenzbereich f: Umsetzen von Gestaltungskonzepten	37
Handlungskompetenzbereich g: Vermitteln von Inhalten und Kompetenzen	42
Erstellung	45
Anhang 1: Verzeichnis der Instrumente zur Sicherstellung und Umsetzung der beruflichen Grundbildung sowie zur Förderung der Qualität	46
Anhang 2: Fachspezifische Terminologie	47
Glossar	49

Abkürzungsverzeichnis

BBG	Bundesgesetz über die Berufsbildung (Berufsbildungsgesetz), 2004
BBV	Verordnung über die Berufsbildung (Berufsbildungsverordnung), 2004
BiVo	Verordnung über die berufliche Grundbildung (Bildungsverordnung)
EBA	eidgenössisches Berufsattest
EFZ	eidgenössisches Fähigkeitszeugnis
OdA	Organisation der Arbeitswelt (Berufsverband)
SBFI	Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation
SBBK	Schweizerische Berufsbildungsämter-Konferenz
SDBB	Schweiz. Dienstleistungszentrum Berufsbildung Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung

1. EINLEITUNG

Als Instrument zur Förderung der Qualität¹ der beruflichen Grundbildung für Grafikerinnen und Grafiker mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ) beschreibt der Bildungsplan die von den Lernenden bis zum Abschluss der Qualifikation zu erwerbenden Handlungskompetenzen. Gleichzeitig unterstützt er die Berufsbildungsverantwortlichen in den Lehrbetrieben und Berufsfachschulen bei der Planung und Durchführung der Ausbildung.

Für die Lernenden stellt der Bildungsplan eine Orientierungshilfe während der Ausbildung dar.

¹ vgl. Art. 12 Abs. 1 Bst. c Verordnung vom 19. November 2003 über die Berufsbildung (BBV) und Art. 8 der Verordnung des SBFJ über die berufliche Grundbildung (Bildungsverordnung; BiVo) für Grafikerin/Grafiker EFZ

2. BERUFSPÄDAGOGISCHE GRUNDLAGEN

2.1. Einführung in die Handlungskompetenzorientierung

Der vorliegende Bildungsplan ist die berufspädagogische Grundlage der beruflichen Grundbildung Grafikerin/Grafiker. Ziel der beruflichen Grundbildung ist die kompetente Bewältigung von berufstypischen Handlungssituationen. Damit dies gelingt, bauen die Lernenden im Laufe der Ausbildung die in diesem Bildungsplan beschriebenen Handlungskompetenzen auf. Diese sind als Mindeststandards für die Ausbildung zu verstehen und definieren, was in den Qualifikationsverfahren maximal geprüft werden darf.

Der Bildungsplan konkretisiert die zu erwerbenden Handlungskompetenzen. Diese werden in Form von Handlungskompetenzbereichen, Handlungskompetenzen und Leistungszielen dargestellt.

Darstellung der Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort:



Der Beruf Grafikerin/Grafiker EFZ umfasst sieben **Handlungskompetenzbereiche**. Diese umschreiben und begründen die Handlungsfelder des Berufes und grenzen sie voneinander ab.

Beispiel: Erarbeiten von Gestaltungskonzepten

Jeder Handlungskompetenzbereich umfasst eine bestimmte Anzahl **Handlungskompetenzen**. So sind im Handlungskompetenzbereich f *Umsetzen von Gestaltungskonzepten* fünf Handlungskompetenzen gruppiert. Diese entsprechen typischen beruflichen Handlungssituationen. Beschrieben wird das erwartete Verhalten, das die Lernenden in dieser Situation zeigen sollen. Jede Handlungskompetenz beinhaltet die vier Dimensionen Fach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz (siehe 2.2); diese werden in die Leistungsziele integriert.

Damit sichergestellt ist, dass der Lehrbetrieb und die Berufsfachschule ihren entsprechenden Beitrag zur Entwicklung der jeweiligen Handlungskompetenz leisten, werden die Handlungskompetenzen durch **Leistungsziele je Lernort** konkretisiert. Mit Blick auf eine optimale Lernortkooperation sind die Leistungsziele untereinander abgestimmt (siehe 2.4).

2.2. Überblick der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz

Handlungskompetenzen umfassen Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen. Damit Grafikerinnen/Grafiker im Arbeitsmarkt bestehen, werden die angehenden Berufsleute im Laufe der beruflichen Grundbildung diese Kompetenzen integral und an allen Lernorten (Lehrbetrieb, Berufsfachschule, überbetriebliche Kurse) erwerben. Die folgende Darstellung zeigt den Inhalt und das Zusammenspiel der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz im Überblick.

Handlungskompetenz:

Fachkompetenz Lernende bewältigen berufstypische Handlungssituationen zielorientiert, sachgerecht und selbstständig und können das Ergebnis beurteilen.	Grafikerinnen und Grafiker wenden die berufsspezifische Fachsprache und die (Qualitäts)Standards sowie Methoden, Verfahren, Arbeitsmittel und Materialien fachgerecht an. Das heisst sie sind fähig, fachliche Aufgaben in ihrem Berufsfeld eigenständig zu bewältigen und auf berufliche Anforderungen angemessen zu reagieren.
Methodenkompetenz Lernende planen die Bearbeitung von beruflichen Aufgaben und Tätigkeiten und gehen bei der Arbeit zielgerichtet, strukturiert und effektiv vor.	Grafikerinnen und Grafiker organisieren ihre Arbeit sorgfältig und qualitätsbewusst. Dabei beachten sie wirtschaftliche und ökologische Aspekte und wenden die berufsspezifischen Arbeitstechniken, Lern-, Informations- und Kommunikationsstrategien zielorientiert an. Zudem denken und handeln sie prozessorientiert und vernetzt.
Sozialkompetenz Lernende gestalten soziale Beziehungen und die damit verbundene Kommunikation im beruflichen Umfeld bewusst und konstruktiv.	Grafikerinnen und Grafiker gestalten ihre Beziehungen zur vorgesetzten Person, im Team und mit der Kundschaft bewusst und gehen mit Herausforderungen in Kommunikations- und Konfliktsituationen konstruktiv um. Sie arbeiten in oder mit Gruppen und wenden dabei die Regeln für eine erfolgreiche Teamarbeit an.
Selbstkompetenz Lernende bringen die eigene Persönlichkeit und Haltung als wichtiges Werkzeug in die beruflichen Tätigkeiten ein.	Grafikerinnen und Grafiker reflektieren ihr Denken und Handeln eigenverantwortlich. Sie sind bezüglich Veränderungen flexibel, lernen aus den Grenzen der Belastbarkeit und entwickeln ihre Persönlichkeit weiter. Sie sind leistungsbereit, zeichnen sich durch ihre gute Arbeitshaltung aus und bilden sich lebenslang weiter.

2.3. Taxonomiestufen für Leistungsziele (nach Bloom)

Jedes Leistungsziel wird mit einer Taxonomiestufe (K-Stufe; K1 bis K6) bewertet. Die K-Stufe drückt die Komplexität des Leistungsziels aus. Im Einzelnen bedeuten sie:

Stufen	Begriff	Beschreibung
K1	Wissen	Grafikerinnen/Grafiker geben gelerntes Wissen wieder und rufen es in gleichartiger Situation ab.
K2	Verstehen	Grafikerinnen/Grafiker beschreiben gelerntes Wissen in eigenen Worten.
K3	Anwenden	Grafikerinnen/Grafiker wenden gelernte Technologien/Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen an.
K4	Analyse	Grafikerinnen/Grafiker analysieren eine komplexe Situation, d.h. sie gliedern Sachverhalte in Einzelelemente, decken Beziehungen zwischen Elementen auf und finden Strukturmerkmale heraus.
K5	Synthese	Grafikerinnen/Grafiker kombinieren einzelne Elemente eines Sachverhalts und fügen sie zu einem Ganzen zusammen.
K6	Beurteilen	Grafikerinnen/Grafiker beurteilen einen mehr oder weniger komplexen Sachverhalt aufgrund von bestimmten Kriterien.

2.4. Zusammenarbeit der Lernorte

Koordination und Kooperation der Lernorte (bezüglich Inhalten, Arbeitsmethoden, Zeitplanung, Gepflogenheiten des Berufs) sind eine wichtige Voraussetzung für das Gelingen der beruflichen Grundbildung. Die Lernenden sollen während der gesamten Ausbildung darin unterstützt werden, Theorie und Praxis miteinander in Beziehung zu bringen. Eine Zusammenarbeit der Lernorte ist daher zentral, die Vermittlung der Handlungskompetenzen ist eine gemeinsame Aufgabe. Jeder Lernort leistet seinen Beitrag unter Einbezug des Beitrags der anderen Lernorte. Durch gute Zusammenarbeit kann jeder Lernort seinen Beitrag laufend überprüfen und optimieren. Dies erhöht die Qualität der beruflichen Grundbildung.

Der spezifische Beitrag der Lernorte kann wie folgt zusammengefasst werden:

- Der Lehrbetrieb; im dualen System findet die Bildung in beruflicher Praxis im Lehrbetrieb, im Lehrbetriebsverbund, in Lehrwerkstätten, in Handelsmittelschulen oder in anderen zu diesem Zweck anerkannten Institutionen statt, wo den Lernenden die praktischen Fertigkeiten des Berufs vermittelt werden.
- Die Berufsfachschule; sie vermittelt die schulische Bildung, welche aus dem Unterricht in den Berufskennntnissen, der Allgemeinbildung und dem Sport besteht.

Eine erfolgreiche Umsetzung der Lernortkooperation wird durch die entsprechenden Instrumente zur Förderung der Qualität der beruflichen Grundbildung (siehe Anhang) unterstützt.

3. QUALIFIKATIONSPROFIL

Das Qualifikationsprofil beschreibt das Berufsbild sowie die zu erwerbenden Handlungskompetenzen und das Anforderungsniveau des Berufes. Es zeigt auf, über welche Qualifikationen eine Grafikerin oder ein Grafiker verfügen muss, um den Beruf auf dem erforderlichen Niveau kompetent auszuüben.

Neben der Beschreibung der Handlungskompetenzen dient das Qualifikationsprofil auch als Grundlage für die Ausgestaltung der Qualifikationsverfahren. Darüber hinaus unterstützt es die Einstufung des Berufsbildungsabschlusses im nationalen Qualifikationsrahmen Berufsbildung (NQR Berufsbildung) bei der Erarbeitung der Zeugnis erläuterung.

3.1. Berufsbild

Arbeitsgebiet

Grafikerinnen und Grafiker sind Fachpersonen für wirkungsvolle visuelle Kommunikation in einem dynamischen Arbeitsumfeld. Sie sind in Grafikateliers, Werbe- oder Kommunikationsagenturen, Verlagen und firmeninternen Kommunikationsabteilungen tätig. Grafikerinnen und Grafiker konzipieren, gestalten und realisieren gedruckte, digitale, bewegte, interaktive oder dreidimensionale Medien. Grafikerinnen und Grafiker kombinieren Schriften, Bilder und weitere Gestaltungselemente zu einprägsamen und adäquaten gestalterischen Lösungen. Sie unterstützen so private Unternehmen, Organisationen sowie öffentlich-rechtliche Institutionen nachhaltig bei der Erfüllung ihrer kommunikativen Ziele.

Ihre konzeptionellen, kreativen, gestalterischen und technischen Fertigkeiten setzen Grafikerinnen und Grafiker im gesamten Projektablauf ein: Von der Planung über die umfangreiche Recherche bis zur Entwicklung und Umsetzung von zielgruppengerechten Kommunikations- und Gestaltungskonzepten entwickeln sie komplexe, innovative Lösungen. Auf der Grundlage der im Briefing enthaltenen Kommunikationsabsichten erarbeiten Grafikerinnen und Grafiker Ideen und entwickeln daraus Entwürfe. Sie berücksichtigen die Budgetvorgaben, planen die Projektabwicklung und argumentieren ihre Arbeitsergebnisse gegenüber den Auftraggebenden. Anschliessend bereiten sie die mediengerechte Umsetzung ihrer Gestaltungskonzepte vor. Bei der Entwicklung und Realisierung ihrer Projekte arbeiten Grafikerinnen und Grafiker mit Fachpersonen aus den jeweiligen Fachgebieten zusammen.

Wichtigste Handlungskompetenzen

- Grafikerinnen und Grafiker visualisieren Botschaften, Informationen und Identitäten in einem breit gefächerten Tätigkeitsfeld.
- Sie entwickeln Kommunikationsstrategien für Gestaltungsprojekte und setzen diese um. Sie konzipieren, gestalten und realisieren gedruckte, digitale, interaktive, bewegte und dreidimensionale Medien. Dazu berücksichtigen sie Trends und Entwicklungen im wirtschaftlichen, kulturellen, sozialen, ökologischen, technischen oder wissenschaftlichen Umfeld.
- Grafikerinnen und Grafiker recherchieren und analysieren die Grundlagen zur Erreichung von Projektzielen. Sie planen, begleiten und überprüfen den Projektverlauf.
- Ihren Innovations- und Erfindergeist, ihre konzeptionellen Fähigkeiten sowie ihre gestalterisch-handwerklichen Kompetenzen setzen sie mit dem Ziel ein, die kommunikativen Absichten der Auftraggebenden zu erfüllen. Dabei suchen sie stets zielgerichtete, prägnante und neue Umsetzungsmöglichkeiten.
- Im Entwurfsprozess erarbeiten Grafikerinnen und Grafiker Gestaltungskonzepte, in denen sie Bild, Typografie, Logos, Farbe, Piktogramme, Interaktion, Motiondesign und dreidimensionale Gestaltung einsetzen. Sie gewährleisten das Zusammenspiel dieser Elemente und wenden sie sowohl zielgerichtet als auch medienübergreifend an.

Berufsausübung

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln vielfältige Produkte wie Corporate Design, Druckerzeugnisse, digitale und interaktive Medien, Motion Design, Verpackungen, Ausstellungen und Messestände bis hin zu didaktischer Gestaltung oder Illustration. Dabei zeigen sie sich versiert im Umgang mit digitalen und analogen Arbeitsmitteln.

Der Beruf verlangt nebst sprachlicher Kompetenz ein Gespür für Ästhetik, Experimentierfreude, Neugier und thematische Offenheit. Weiter verfügen Grafikerinnen und Grafiker über logisches Denkvermögen, ausgesprochene konzeptionelle und analytische Fähigkeiten, Ideenreichtum und stehen Innovationen offen gegenüber.

Während der Entwicklung und der Umsetzung von Gestaltungsprojekten arbeiten Grafikerinnen und Grafiker sowohl in Teams und interdisziplinären Arbeitsgruppen als auch selbständig. Um auch unter Zeitdruck qualitativ hochstehende Arbeit zu leisten sind Organisationstalent, eine strukturierte und sorgfältige Arbeitsweise, Ausdauer und Belastbarkeit wichtig.

Grafikerinnen und Grafiker sind fähig, verbindend und vernetzt zu denken und zu handeln. Weiter zeigen sie Offenheit, Flexibilität sowie Klarheit in der Kommunikation mit Projektbeteiligten.

Für Grafikerinnen und Grafiker ist die ständige Beobachtung von Trends und Entwicklungen im wirtschaftlichen, kulturellen, sozialen, ökologischen oder wissenschaftlichen Bereich und die Analyse von Marktumfeld und Konkurrenz überaus wichtig. Ein breites Allgemeinwissen, Interesse an neuen Medien und Technologien, wirtschaftliches Denken sowie die Bereitschaft zu lebenslangem Lernen bilden eine Grundvoraussetzung für den beruflichen Erfolg. Grafikerinnen und Grafiker dokumentieren ihre Arbeit, indem sie ein eigenes Portfolio erstellen und dieses laufend aktualisieren. Es bildet, zusammen mit kompetenter Beratung und dem Erfüllen von kommunikativen Absichten der Auftraggebenden, die Grundlage für die Akquise von neuen Aufträgen.

Bedeutung des Berufes für Gesellschaft, Wirtschaft, Natur und Kultur

Grafikerinnen und Grafiker übermitteln zielgruppengerechte Inhalte, die kommunikativ aufbereitet schnell erfasst und verstanden werden können. Damit tragen sie zur Wertschöpfung ihrer Auftraggebenden bei. Indem sie ihre visuellen Kommunikationsprojekte an die technischen und wirtschaftlichen Entwicklungen sowie die kulturellen und gesellschaftlichen Trends anpassen, leisten Grafikerinnen und Grafiker einen substantiellen Beitrag zur Pflege des immateriellen Kulturerbes des Schweizer Grafikdesigns.

Grafikerinnen und Grafiker sind mitverantwortlich dafür, wie unsere Welt gestaltet wird. Während ihrer Arbeit berücksichtigen sie stets die ökologische und soziale Nachhaltigkeit sowie den kulturellen Kontext. Daher prüfen sie jedes Projekt auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit und achten bei der Beratung der Auftraggebenden auf ein möglichst umweltschonendes und sozial vertretbares Design sowie auf ressourcenschonende Produktionsweisen und Materialien. In ihrem eigenen Arbeitsumfeld gehen sie möglichst verantwortungsvoll und nachhaltig mit Ressourcen um und wenden die gesetzlichen Normen und Vorschriften des Umweltschutzes, der Arbeitssicherheit und des Gesundheitsschutzes an.

Allgemeinbildung

Die Allgemeinbildung beinhaltet grundlegende Kompetenzen zur Orientierung im persönlichen Lebenskontext und in der Gesellschaft sowie zur Bewältigung von privaten und beruflichen Herausforderungen.

3.2. Übersicht der Handlungskompetenzen

Handlungskompetenzbereiche		Handlungskompetenzen				
a	Organisieren von Projekten und Arbeitsprozessen	a1: Arbeitsprozesse für visuelle Gestaltungsprojekte planen und kommunizieren	a2: Zusammenarbeit von Projektbeteiligten für Gestaltungsprojekte koordinieren	a3: Eigene Leistungen, Zeitaufwand und externe Kostenfaktoren bestimmen	a4: Kulturelle Kontexte, ökologische und soziale Nachhaltigkeit berücksichtigen	a5: Gestaltungsprojekte abschliessen
b	Recherchieren und Analysieren von Projektgrundlagen	b1: Briefing analysieren und mit den Auftraggebenden anpassen	b2: Recherchen für Gestaltungsprojekte durchführen	b3: Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren	b4: Machbarkeit und Zweckmässigkeit für Gestaltungsprojekte überprüfen	b5: Schlussfolgerungen und Machbarkeit den Auftraggebenden darlegen und begründen
c	Entwickeln von Kommunikationsstrategien	c1: Inhalte der kommunikativen Absicht prüfen und bei Bedarf präzisieren	c2: Charakter der Botschaft von Gestaltungsprojekten erarbeiten und beschreiben	c3: Kommunikationsmassnahmen, -kanäle und Medien für Gestaltungsprojekte definieren		
d	Entwickeln und Vermitteln von Ideen	d1: Ideen mittels Kreativitätsmethoden generieren	d2: Ideen anhand eigener Kriterien evaluieren und auswählen	d3: Projektbeteiligten und Auftraggebenden das Potenzial einer Ideensammlung vermitteln		
e	Erarbeiten von Gestaltungskonzepten	e1: Bildkonzepte entwickeln	e2: Farbkonzepte entwickeln	e3: Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln	e4: Wort- und Bildmarken entwickeln	e5: Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln
		e6: Animations- und Motionkonzepte entwickeln	e7: Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln	e8: Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln	e9: Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren	
f	Umsetzen von Gestaltungskonzepten	f1: Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten	f2: Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren	f3: Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen	f4: Produktionsunterlagen medienspezifisch aufbereiten	f5: Produktion von Medien für Gestaltungsprojekte überwachen und Vorgaben einhalten
g	Vermitteln von Inhalten und Kompetenzen	g1: Gestaltungsprojekte visualisieren und präsentieren	g2: Gestaltungsprojekte für das Portfolio aufbereiten	g3: Portfolio Interessierten zur Vermittlung der eigenen Kompetenzen präsentieren		

3.3. Anforderungsniveau des Berufes

Das Anforderungsniveau des Berufes ist im Bildungsplan mit den zu den Handlungskompetenzen zählenden Leistungszielen an den zwei Lernorten weiter beschrieben. Zusätzlich zu den Handlungskompetenzen wird die Allgemeinbildung gemäss Verordnung des SBFJ vom 27. April 2006 über Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung vermittelt (SR 412.101.241).

4. HANDLUNGSKOMPETENZBEREICHE, HANDLUNGSKOMPETENZEN UND LEISTUNGSZIELE JE LERNORT

In diesem Kapitel werden die in Handlungskompetenzbereiche gruppierten Handlungskompetenzen und die Leistungsziele je Lernort beschrieben. Die im Anhang aufgeführten Instrumente zur Förderung der Qualität unterstützen die Umsetzung der beruflichen Grundbildung und fördern die Kooperation der zwei Lernorte.

Handlungskompetenzbereich a: Organisieren von Projekten und Arbeitsprozessen

Handlungskompetenz a1: Arbeitsprozesse für visuelle Gestaltungsprojekte planen und kommunizieren

Grafikerinnen und Grafiker planen die Arbeitsschritte eines Gestaltungsprojekts. Sie definieren die notwendigen Projektphasen und kommunizieren diese den Auftraggebenden. Sie koordinieren und administrieren die Projektabläufe in Übereinstimmung mit den Projektvorgaben und überprüfen während der Umsetzung laufend, ob die kommunikativen Absichten erfüllt und die Projektziele erreicht werden. Sie nehmen veränderte Bedürfnisse oder neue Anliegen konstruktiv auf und schlagen neue Lösungswege oder Alternativen vor. Gleichzeitig zeigen sie auf, wie sich die Änderungen auf die Projektplanung und die Kosten auswirken. Um Missverständnisse zu vermeiden, halten sie die Änderungen schriftlich fest und informieren umgehend alle Projektbeteiligten.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
a1.1 erfassen bei Projektbeginn situationsgerecht und zielorientiert alle relevanten Bedürfnisse und Vorstellungen der Auftraggebenden. Sie halten diese vollständig und nachvollziehbar schriftlich fest. (K5)	a1.1 sammeln die wesentlichen Informationen, die für die Projektplanung erforderlich sind. (K5) a1.2 skizzieren das Vorgehen zur Klärung von Projektanforderungen gemäss den Vorgaben. (K3) a1.3 erläutern die wesentlichen Elemente zur vollständigen und nachvollziehbaren Dokumentation eines Gesprächs. (K2) a1.4 wenden die verbalen und nonverbalen Kommunikationsmittel im Gespräch situationsbezogen an. (K3) a1.5 erfassen durch aktives Zuhören und Nachfragen Bedürfnisse und Vorstellungen der Auftraggebenden. (K5)
a1.6 definieren die Projektziele und erstellen ein daraus resultierendes Pflichtenheft. (K5)	a1.6 erklären die wichtigsten Kriterien für die Erstellung eines Pflichtenheftes und erläutern die entsprechenden Aufgaben. (K2) a1.7 formulieren messbare Zielvorgaben für Gestaltungsprojekte. (K4)
a1.8 organisieren Projekte unter Berücksichtigung der Werte, Visionen, Leitbilder und strategischen Ziele der Auftraggebenden. (K6)	a1.8 planen exemplarisch das strategische Vorgehen bei kreativen Prozessen. (K6)
a1.9 bestimmen die Arbeitsschritte und Projektphasen für die Realisierung eines Projektes anhand der Vorgaben und erstellen einen detaillierten Zeitplan. (K4)	a1.9 erläutern die Arbeitsschritte eines Gestaltungsprojekts und stellen den erarbeiteten Zeitplan übersichtlich dar. (K3) a1.10 beschreiben die Funktionsweise und Einsatzbereiche der gängigen digitalen und analogen Planungshilfen fachlich korrekt. (K2)
a1.11 erläutern die Ziele, Methoden und Prioritäten der Projektplanung, übertragen Änderungswünsche in ihre Projektplanung und passen diese entsprechend an. (K5)	a1.11 erklären Ziele und Methode der Projektplanung in eigenen Worten. (K2) a1.12 erstellen eine beispielhafte Projektplanung für die Realisierung eines Gestaltungsprojekts. (K4)
a1.13 bestimmen die wichtigsten inhaltlichen und formalen Regeln, die zur Sicherstellung und Nachvollziehbarkeit von Arbeitsergebnissen anzuwenden sind. (K4)	a1.13 erläutern die wichtigsten inhaltlichen und formalen Regeln, die zur Sicherstellung und Nachvollziehbarkeit von Arbeitsergebnissen anzuwenden sind. (K2)

Handlungskompetenz a2: Zusammenarbeit von Projektbeteiligten für Gestaltungsprojekte koordinieren

Grafikerinnen und Grafiker evaluieren zu Beginn eines Projektes, ob Fachpersonen hinzugezogen werden. Je nach den benötigten Kompetenzen stellen sie ein Team aus internen und/oder externen Projektbeteiligten zusammen. Sie planen, regeln und koordinieren die einzelnen Leistungen und gewährleisten so eine optimale Zusammenarbeit aller Beteiligten während sämtlichen Projektphasen. Dabei legen sie Wert auf eine gute Teamkultur.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

a2.1 analysieren anhand der Projektvorgaben, welche Kompetenzen für deren Erledigung erforderlich sind. (K4)

a2.2 leiten aufgrund der Projektvorgaben ihre eigenen Aufgaben ab. (K4)

a2.3 bestimmen den Arbeitsablauf und den Zeitaufwand und wählen geeignete Projektbeteiligte aufgrund der Projektvorgaben aus. (K5)

a2.4 erarbeiten einen Projektplan zur systematischen Abwicklung eines Gestaltungsprojekts. (K3)

a2.7 koordinieren die Mitarbeit von internen und externen Fachpersonen. (K5)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

a2.1. prüfen Projektvorgaben in Hinblick auf Ressourcen, Anforderungen und Termine, beurteilen die Machbarkeit und halten die Erkenntnisse fest. (K4)

a2.3 beschreiben die Grundlagen des Zeit- und Projektmanagements. (K2)

a2.4 beschreiben Berufsfelder verwandter gestalterischer Berufe und grenzen diese gegenüber dem Berufsfeld der Grafik ab. (K2)

a2.5 beschreiben die für die Grafik-Ausbildung verantwortlichen Organisationen der Arbeit und deren Bedeutung für die Branche. (K1)

a2.6 stellen Eigen- und Fremdleistungen für ein Gestaltungsprojekt in einer Übersicht zusammen. (K3)

Handlungskompetenz a3: Eigene Leistungen, Zeitaufwand und externe Kostenfaktoren bestimmen

Grafikerinnen und Grafiker bestimmen ihre eigenen Leistungen und definieren den Zeitaufwand gemäss den Budgetvorgaben. Für externe Leistungen und Produktionskosten holen sie die notwendigen Offerten ein und erklären diese den Auftraggebenden. Sie berücksichtigen die Budgetvorgaben in allen Projektphasen und reagieren bei Bedarf.

Grafikerinnen und Grafiker sind sich weiterer Kostenfaktoren wie Urheber- und Nutzungsrechte sowie Lizenzen bewusst.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
a3.1 stellen die zu erbringenden Leistungen der einzelnen Arbeitsschritte und Projektphasen in einer Übersicht nachvollziehbar dar. (K3)	a3.1 erstellen eine Übersicht über die zu erbringenden Leistungen in einem Gestaltungsprojekt. (K3)
a3.2 bestimmen den Zeitaufwand für die verschiedenen Arbeitsschritte. (K3)	a3.2 erläutern die Kostenfaktoren für die Erstellung einer Honorarberechnung. (K2) a3.3 können in Übungsprojekten nachvollziehbar erläutern, wie das Gestaltungsprojekt ökonomische Rahmenbedingungen berücksichtigt. (K3)
a3.4 vergleichen die bei Lieferfirmen, Produktionsbetrieben und externen Projektbeteiligten eingeholten Offerten. (K4)	a3.4 erklären die wichtigsten Positionen für die Offertanfrage bei Lieferfirmen, Produktionsbetrieben und externen Projektbeteiligten. (K2) a3.5 erläutern eine eingeholte Offerte mit dem korrekten fachspezifischen Vokabular. (K2)
a3.6 kontrollieren den eigenen Zeitaufwand gemäss den Budgetvorgaben. Bei Bedarf holen sie Rückmeldungen ein und nehmen entsprechende Anpassungen vor. (K4)	a3.6 bestimmen den eigenen Zeitaufwand gemäss den Budgetvorgaben für ein Übungsprojekt. (K3)
a3.7 halten die Vorgaben von Urheber- und Nutzungsrechten sowie Lizenzen ein. (K3)	a3.7 unterscheiden Urheber- und Nutzungsrechte sowie Lizenzen. (K4)

Handlungskompetenz a4: Kulturelle Kontexte, ökologische und soziale Nachhaltigkeit berücksichtigen

Grafikerinnen und Grafiker berücksichtigen während ihrer Arbeit die ökologische und soziale Nachhaltigkeit sowie den kulturellen Kontext. Daher prüfen sie jedes Projekt auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit und achten auf ein möglichst umweltschonendes und sozial vertretbares Design sowie ressourcenschonende Produktionsweisen und Materialien. In ihrem eigenen Arbeitsumfeld gehen sie möglichst verantwortungsvoll und nachhaltig mit Ressourcen um und beachten die gesundheitsrelevanten Aspekte im Arbeitsprozess.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

- a4.1 begründen die gesellschaftliche, kulturelle und soziale Wirkung ihrer gewählten inhaltlichen und visuellen Botschaften nachvollziehbar. (K6)
- a4.3 analysieren ihre Projekte auf Umwelt- und Klimaverträglichkeit sowie auf gesundheitsrelevante Aspekte im Arbeitsprozess und leiten entsprechende Massnahmen ab. (K5)
- a4.6 schlagen ihren Auftraggebenden ein umweltschonendes und sozial vertretbares Design sowie ressourcenschonende Produktionsweisen und Materialien vor. (K5)
- a4.8 erstellen Kriterien für die Auswahl von Partner und Lieferanten nach ökologischen und sozialen Kriterien. (K5)
- a4.9 verwenden in ihrer eigenen Tätigkeit natürliche Ressourcen und umweltschädigenden Substanzen möglichst sparsam. (K3)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

- a4.1 untersuchen die gesellschaftliche, kulturelle und soziale Wirkung der visuellen Kommunikation. (K4)
- a4.2 ordnen gewählte inhaltliche und visuelle Botschaften einem kunst- und kulturgeschichtlichen Kontext zu. (K4)
- a4.3 prüfen in Übungsprojekten das Gestaltungskonzept auf seine Umwelt- und Klimaverträglichkeit. (K4)
- a4.4 beschreiben die in der Branche gängigen Zertifizierungen und deren Kriterien. (K2)
- a4.5 erläutern die gesundheitsrelevanten Aspekte im Arbeitsprozess. (K2)
- a4.6 untersuchen Übungsprojekte auf umweltschonendes und sozial vertretbares Design sowie ressourcenschonende Produktionsweisen und Materialien. (K4)
- a4.7 zählen die bei der Realisierung eines Gestaltungsprojekts wichtigsten Einflüsse auf die Umwelt auf. (K1)

Handlungskompetenz a5: Gestaltungsprojekte abschliessen

Am Ende eines Auftrages stellen Grafikerinnen und Grafiker sicher, dass dieser gemäss den getroffenen Vereinbarungen ausgeführt wurde. Sie führen ein Debriefing durch, um die Arbeitsprozesse zu analysieren und für künftige Projekte gegebenenfalls anzupassen. Grafikerinnen und Grafiker archivieren und sichern die Arbeitsdateien systematisch, um die Verfügbarkeit sicherzustellen.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

a5.1 überprüfen die Ergebnisse der Leistungen aller am Projekt Beteiligten und vergleichen diese mit den Vorgaben der Auftraggebenden. (K4)

a5.2 analysieren Planung und Realisation und zeigen auf, wie und wo sich Verbesserungen zukünftig realisieren lassen. (K5)

a5.3 erstellen eine vollständige Projektdokumentation. (K3)

a5.4 ordnen, sichern und archivieren die Unterlagen systematisch und nachvollziehbar. (K2)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

a5.1 analysieren bei Abschluss eines exemplarischen Projektes die Erreichung der vorgegebenen Projektziele. (K4)

a5.4 beschreiben die Grundlagen zur Archivierung und archivieren digitale Dateien nach Abschluss eines exemplarischen Projektes, indem sie logische Dateizeichnungen einsetzen. (K2)

Handlungskompetenzbereich b: Recherchieren und Analysieren von Projektgrundlagen

Handlungskompetenz b1: Briefing analysieren und mit den Auftraggebenden anpassen

Bei Projektbeginn nehmen Grafikerinnen und Grafiker von den Auftraggebenden das Briefing entgegen. Sie prüfen, ob dieses im Hinblick auf die Projektziele vollständig und eindeutig ist. Unklare oder fehlende Angaben werden mit den Auftraggebenden geklärt und bei Bedarf ergänzt. Falls beim Projektstart kein Briefing vorliegt, wird dieses selbständig oder zusammen mit den Auftraggebenden erarbeitet. Für das optimierte Briefing holen Grafikerinnen und Grafiker die abschliessende Bestätigung der Auftraggebenden ein.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
b1.1 analysieren, ob das Briefing inhaltlich vollständig und nachvollziehbar ist. (K4)	b1.1 erklären die Bestandteile und den Aufbau eines Briefings. (K2)
b1.2 analysieren das Briefing im Hinblick auf die Projektziele. (K4)	b1.2 untersuchen ein exemplarisches Briefing im Hinblick auf Projektziele. (K4)
b1.3 erstellen bei nicht vorhandenem Briefing ein solches selbständig oder im Austausch mit dem Auftraggebenden. (K5)	b1.3 erstellen Briefings für Übungsprojekte. (K3)
b1.4 besprechen das Briefing situationsgerecht mit den Auftraggebenden und halten die Ergebnisse nachvollziehbar schriftlich fest. (K4)	
b1.5 passen das Briefing gemäss den vorgängigen Abklärungen an und holen die Bestätigung des Auftraggebenden ein. (K4)	

Handlungskompetenz b2: Recherchen für Gestaltungsprojekte durchführen

Grafikerinnen und Grafiker definieren für ein Gestaltungsprojekt relevante Inspirationsquellen für ihre Recherche. Dabei greifen sie auf ihr Wissen in den Bereichen Kultur-, Kunst-, Design- und Kommunikationsgeschichte zurück. Sie bestimmen die dafür geeigneten Methoden und Instrumente und setzen diese zielgerichtet ein. Sie halten die Ergebnisse der Recherche laufend in geeigneter Form fest und legen sie übersichtlich und sinnvoll strukturiert ab.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

b2.1 definieren zentrale Themengebiete und angrenzende Bereiche sowie Inspirationsquellen in Zusammenhang mit dem Projekt. (K5)

b2.4 bestimmen zielführenden Methoden und Quellen für die Recherche. (K4)

b2.7 erstellen basierend auf der vorgängigen Recherche eine Materialsammlung. (K3)

b2.8 entwickeln eine sinnvolle Ablagestruktur für die gesammelten Informationen und legen diese übersichtlich ab. (K3)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

b2.1 zählen die wichtigsten Meilensteine der Kultur-, Kunst- und Designgeschichte mit den fachlich korrekten Begriffen auf. (K1)

b2.2 erläutern die Entwicklung der visuellen Kommunikation anhand von Beispielen. (K2)

b2.3 setzen die wichtigsten Methoden und Instrumente der Informationsbeschaffung zielgerichtet ein und begründen deren Auswahl projektbezogen. (K4)

b2.4 bestimmen Themen und Ziele für eine exemplarische Recherche und begründen ihre Auswahl. (K5)

b2.5 prüfen Quellen und schätzen deren Qualität ein. (K4)

b2.6 benennen Quellen korrekt. (K1)

b2.7 dokumentieren Rechercheergebnisse nachvollziehbar und leiten Schlussfolgerungen für die Konkretisierung des Projektes ab. (K4)

Handlungskompetenz b3: Rechercheergebnisse für Gestaltungsprojekte aufbereiten und analysieren

Grafikerinnen und Grafiker bereiten die Rechercheergebnisse in übersichtlicher Form auf. Sie untersuchen diese Ergebnisse im Hinblick auf die Projektziele. Dabei nehmen sie Vergleiche und Abgrenzungen vor und schätzen Gestaltungspotenziale im Hinblick auf die grafische Entwurfsarbeit ab. In einer abschliessenden Analyse nehmen sie inhaltliche und gestalterische Gewichtungen vor und bestimmen die für das Projekt relevanten Informationen.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

- b3.1 sichten die Rechercheergebnisse in Hinblick auf inhaltliche und gestalterische Relevanz, Potenzial und Verwendbarkeit. (K4)
- b3.2 evaluieren die Rechercheergebnisse und nehmen Gewichtungen vor. (K6)
- b3.3 bewerten die Qualität der Rechercheergebnisse im Hinblick auf die Projektziele. (K6)
- b3.4 bereiten die Analyse systematisch und übersichtlich auf. (K3)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

- b3.1 sichten Rechercheergebnisse bei Übungsprojekten im Hinblick auf inhaltliche sowie gestalterische Relevanz, Potenzial und Verwendbarkeit. (K4)
- b3.2 erläutern die wichtigsten Analysewerkzeuge und wenden diese in Übungsprojekten, insbesondere in Trendanalyse, Konkurrenzanalyse, Marktanalyse und Zielgruppenanalyse zweckentsprechend an. (K3)
- b3.3 bewerten in Übungsprojekten die Qualität der Rechercheergebnisse im Hinblick auf die Projektziele. (K6)
- b3.4 strukturieren Informationen sinnvoll und nachvollziehbar. (K4)

Handlungskompetenz b4: Machbarkeit und Zweckmässigkeit für Gestaltungsprojekte überprüfen

Grafikerinnen und Grafiker leiten aus den erarbeiteten Informationen der Analyse sinnvolle Schlussfolgerungen für die vorgegebenen Projektziele ab. Sie überprüfen die Machbarkeit und Zweckmässigkeit des Gestaltungsprojekts. Das Resultat dieser Überprüfung sind umsetzbare und zielgerichtete Lösungsansätze für eine zielgruppengerechte Kommunikation.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
b4.1 definieren Auswahlkriterien für die Prüfung der Projektziele. (K6)	b4.1 erstellen Kriterien für die Prüfung der Zielerreichung eines Übungsprojekts und wenden diese begründet an. (K6)
b4.2 überprüfen mit den Kriterien kritisch die Ergebnisse der Analyse. (K6)	b4.2 überprüfen anhand der Kriterien die Analyse eines Übungsprojekts. (K6)
b4.3 leiten aus der Analyse konzise Schlussfolgerungen für die Projektziele ab. (K5)	b4.3 ziehen aus der Analyse sinnvolle Schlüsse in Bezug auf die Projektziele eines Übungsprojekts. (K4)
b4.4 formulieren umsetzbare Strategien und Lösungsansätze für das Gestaltungsprojekt. (K5)	b4.4 erarbeiten umsetzbare Strategien und Lösungsansätze für ein Übungsprojekt. (K5)
b4.5 prüfen, ob Lösungsansätze für die Kommunikation zielgruppengerecht sind und das Projektziel erfüllt ist. (K6)	

Handlungskompetenz b5: Schlussfolgerungen und Machbarkeit den Auftraggebenden darlegen und begründen

Grafikerinnen und Grafiker fassen die Schlussfolgerungen aus ihrer Analyse in einer Dokumentation zusammen. Sie gestalten diese in einer adäquaten medialen Form übersichtlich, strukturiert und präzise. Sie vermitteln diese Schlussfolgerungen den Auftraggebenden und holen seine abschliessende Zustimmung ein.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

b5.1 bereiten die Schlussfolgerungen aus ihrer Analyse in einer Dokumentation übersichtlich und nachvollziehbar auf. (K6)

b5.3 gestalten die Dokumentation mediengerecht und vermitteln diese den Auftraggebenden zielgruppengerecht und nachvollziehbar. (K3)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

b5.1 erklären die Bestandteile und den Aufbau einer Dokumentation. (K2)

b5.2 erstellen basierend auf der Recherche und den Schlussfolgerungen aus der Analyse eine Dokumentation. (K5)

b5.3 gestalten eine Dokumentation übersichtlich und strukturiert. (K4)

Handlungskompetenzbereich c: Entwickeln von Kommunikationsstrategien

Handlungskompetenz c1:

Inhalte der kommunikativen Absicht prüfen und bei Bedarf präzisieren

Grafikerinnen und Grafiker eruieren, ob eine Botschaft bereits vorhanden ist, präzisiert oder noch definiert werden muss. Sie machen sich aufgrund der Projektziele und der Schlussfolgerungen aus der Analyse Überlegungen zur kommunikativen Absicht des Gestaltungsprojekts und zu dessen Zielgruppe. Sie halten die Ergebnisse mittels Skizzen und Notizen fest.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

c1.1 prüfen ob eine kommunikative Absicht bereits vorhanden ist; falls nötig, formulieren sie diese. (K5)

c1.4 definieren auf der Basis der Projektziele den Charakter der Botschaft und formulieren nachvollziehbar die kommunikative Absicht. (K5).

c1.5 erarbeiten erste Ideen mittels Skizzen zur visuellen Anmutung der Botschaft. (K5)

c1.6 formulieren aufgrund der Projektvorgaben nachvollziehbar eine gestalterische Absicht. (K5)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

c1.1 beschreiben die Elemente einer Botschaft. (K2)

c1.2 begründen die Botschaft im Hinblick auf die Zielgruppe. (K4)

c1.3 wenden die Grundlagen von Kommunikation, Semiotik und Medientheorie an. (K3)

c1.4 nennen Methoden, um aus einer Botschaft die Kernaussagen abzuleiten und festzuhalten. (K2)

Handlungskompetenz c2: Charakter der Botschaft von Gestaltungsprojekten erarbeiten und beschreiben

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln gestalterische Ansätze zur visuellen Anmutung der Botschaft. Sie beziehen in dieser Phase die Auftraggebenden aktiv mit ein. Den Charakter der Botschaft beschreiben Grafikerinnen und Grafiker in Worten und mittels nachvollziehbarer und aussagekräftiger Visualisierungen.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

- c2.1 wählen gestalterische Ansätze aus und überprüfen diese im Hinblick auf die beabsichtigte Botschaft. (K3)
- c2.3 beurteilen, ob die gewählten visuellen Ansätze den Projektzielen entsprechen und passen sie bei Bedarf an. (K6)
- c2.4 erstellen ein Moodboard, welches die Anmutung der kommunikativen Absichten anschaulich beschreibt und visualisiert. (K4)
- c2.6 werten das Moodboard im Austausch mit den Auftraggebenden aus und halten die Ergebnisse schriftlich fest. (K4)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

- c2.1 entwickeln eine Vielfalt gestalterischer Ansätze in Übungsprojekten. (K5)
- c2.2 wählen in Übungsprojekten gestalterische Ansätze aus und überprüfen diese im Hinblick auf die beabsichtigte Botschaft. (K5)
- c2.3 untersuchen in Übungsprojekten gestalterische Ansätze und überprüfen diese im Hinblick auf die kommunikativen Absichten. (K6)
- c2.4 beschreiben Zweck, Elemente, Formen und Wirkung von Moodboards. (K2)
- c2.5 benutzen Moodboards, um gestalterische Ansätze zu beschreiben und zu visualisieren. (K3)
- c2.6 vergleichen Moodboards und halten die Erkenntnisse fest. (K6)

Handlungskompetenz c3: Kommunikationsmassnahmen, -kanäle und Medien für Gestaltungsprojekte definieren

Grafikerinnen und Grafiker erarbeiten unter Berücksichtigung der Projektziele und der beabsichtigten Botschaft eine passende Kommunikationsstrategie. Sie definieren dafür die adäquaten Kommunikationskanäle und die zielführenden Medien. Die Wahl der Massnahmen legen sie begründet dar.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
c3.1 erarbeiten unter Berücksichtigung der Projektziele, der beabsichtigten Botschaft und der visuellen Ansätze eine passende Kommunikationsstrategie. (K5)	c3.1 benennen Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation. (K2) c3.2 wenden die Grundlagen von Werbung, Marketing und Kommunikation in Übungsprojekten an. (K3) c3.3 erarbeiten in Übungsprojekten unter Berücksichtigung der Projektziele, der beabsichtigten Botschaft und der visuellen Ansätze eine passende Kommunikationsstrategie. (K3)
c3.4 definieren für die Kommunikationsstrategie passende Kommunikationskanäle. (K5)	c3.4 definieren in Übungsprojekten für die Kommunikationsstrategie passende Kommunikationskanäle. (K5)
c3.5 beurteilen die Wahl der Kommunikationskanäle und des Medienmix im Hinblick auf die Rahmenbedingungen des Projektes und halten die Ergebnisse schriftlich fest. (K6)	c3.5 erstellen einen Kriterienkatalog für die Beurteilung von Kommunikationsmassnahmen, -kanälen und Medien. (K5)
c3.6 erstellen ein Argumentarium und begründen die Wahl der Kommunikationsmassnahmen und -kanäle sowie der Medien nachvollziehbar. (K6)	c3.6 formulieren schlüssige und überzeugende Argumente für konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen. (K5) c3.7 erstellen in Übungsprojekten ein Argumentarium und begründen die Wahl der Kommunikationsmassnahmen und -kanäle sowie der Medien nachvollziehbar. (K6)
c3.8 vermitteln die Kommunikationsstrategie den Auftraggebenden in geeigneter Form. (K3)	c3.8 dokumentieren in Übungsprojekten die Kommunikationsstrategie mit geeigneten Mitteln. (K3)
c3.9 nehmen Rückmeldungen der Auftraggebenden entgegen und passen die Kommunikationsstrategie falls nötig an. (K4)	

Handlungskompetenzbereich d: Entwickeln und Vermitteln von Ideen

Handlungskompetenz d1: Ideen mittels Kreativitätsmethoden generieren

Grafikerinnen und Grafiker finden und entwickeln inhaltliche und konzeptionelle Ideen, die auf die Erfüllung der Kommunikationsstrategie ausgerichtet sind. In diesem Prozess wenden sie jeweils geeignete Kreativitätsmethoden an, um eine möglichst breite Palette von Ideen zu erhalten. Dabei setzen sie ihre Intuition, ihre Neugier sowie ihr gesellschaftliches und kulturelles Wissen ein. Sie halten alle Ideen in geeigneter Form fest.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

d1.1 entwickeln unter Berücksichtigung der Projektziele eine Vielfalt von inhaltlichen und konzeptionellen Ideen. (K4)

d1.6 halten inhaltliche und konzeptionellen Ideen mittels Notizen, Skizzen und anderen geeigneten Mitteln fest. (K3)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

d1.1 beschreiben die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Kreativitätsmethoden und wählen diese je nach Wirkungsziel begründet aus. (K4)

d1.2 formulieren Strategien, um für Gestaltungsprojekte geeignete Ideen zu generieren. Dabei beziehen sie gesellschaftliche, kulturelle und kunstgeschichtliche Überlegungen und Inspirationsquellen ein. (K5)

d1.3 analysieren den Prozess der Ideensuche mittels theoretischer Grundlagen. (K3)

d1.4 wenden bei Übungsprojekten im Verlauf der Ideensuche geeignete Kreativitätsmethoden an. (K3)

d1.5 entwickeln bei Übungsprojekten systematisch eine Vielfalt von Ideen. (K4)

d1.6 halten bei Übungsprojekten die Ideen mittels Notizen, Skizzen und weiteren geeigneten gestalterischen Mitteln fest. (K3)

Handlungskompetenz d2: Ideen anhand eigener Kriterien evaluieren und auswählen

Grafikerinnen und Grafiker formulieren Kriterien, um eine vorliegende Auswahl von Ideen auf ihre kommunikative und gestalterische Qualität zu prüfen. Sie nutzen geeignete Methoden um Ideen auszuwählen, zu vergleichen, zu kombinieren oder zu verwerfen. Sie überprüfen die Ideen auf Eigenständigkeit, Innovation und Angemessenheit. Dieser Prozess und die Ergebnisse daraus werden laufend nachvollziehbar dokumentiert.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

d2.1 erstellen auf der Basis der Projektziele, der Schlussfolgerungen aus der Analyse, der erarbeiteten Kommunikationsstrategie sowie aufgrund ihres gesellschaftlichen und kulturellen Wissens einen Kriterienkatalog für die Auswertung der Ideensuche. (K5)

d2.3 bewerten die Ideensammlung anhand des vorgängig erstellten Kriterienkatalogs und treffen eine Auswahl von geeigneten Ideen. (K5)

d2.6 entwickeln ausgewählte Ideen weiter, indem sie Varianten, Abwandlungen und Kombinationen prüfen, Ideen erneut untersuchen, verwerfen oder weiter vertiefen. Dabei wenden sie geeignete Kreativitätsmethoden an. (K5)

d2.7 halten die Ergebnisse des Prozesses der Ideen-Evaluation und -auswahl vollständig und nachvollziehbar fest. (K3)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

d2.1 erläutern den Zweck einer systematischen Ideenevaluation und -auswahl. (K2)

d2.2 erstellen aufgrund der Vorgaben des Übungsprojekts einen exemplarischen Kriterienkatalog, um die Ergebnisse der breiten Ideensuche auszuwerten. (K6)

d2.3 wählen aufgrund ihres exemplarischen Kriterienkataloges mehrere Ideen aus und entwickeln sie weiter, indem sie Varianten, Abwandlungen und Kombinationen prüfen, Ideen erneut untersuchen, verwerfen oder weiter vertiefen. (K5)

d2.4 dokumentieren mittels Skizzen, Entwürfen, Varianten und Moodboards den Prozess der Ideenevaluation und -auswahl. (K3)

d2.5 kategorisieren die Ideensammlung für das Übungsprojekt anhand des Kriterienkataloges und wählen geeignete Ideen aus. (K5)

d2.6 entwickeln ausgewählte Ideen gemäss den Vorgaben des Übungsprojekts weiter und wenden im Verlauf der Ideen-Evaluation und -auswahl geeignete Kreativitätsmethoden an. (K5)

d2.7 erstellen eine Dokumentation über den Prozess der Ideen-Evaluation und -auswahl im Übungsprojekt. (K3)

Handlungskompetenz d3: Projektbeteiligten und Auftraggebenden das Potenzial einer Ideensammlung vermitteln

Grafikerinnen und Grafiker entscheiden anhand der Vorgaben und Rahmenbedingungen eines Gestaltungsprojektes, welche Ideen präsentiert werden. Die Qualität der gewählten Idee können sie in Bezug auf die Kommunikationsstrategie schlüssig und nachvollziehbar beschreiben. Sie inszenieren Ideen wirkungsvoll sowie aussagekräftig in geeigneter und vergleichbarer Form und vermitteln diese zielgruppengerecht mit überzeugenden Argumenten.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

d3.1 formulieren Kriterien und Argumente für die Präsentation der Ideenauswahl. (K4)

d3.2 wählen die geeigneten Medien und Kommunikationsmittel, mit denen sie das Potenzial der erarbeiteten Ideen nachvollziehbar vermitteln können. (K3)

d3.3 präsentieren den Projektbeteiligten und Auftraggebenden ihre Ideenauswahl mit schlüssigen und überzeugenden Argumenten und geeigneten Darstellungen. (K3)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

d3.1 formulieren in Übungsprojekten Kriterien und Argumente für die Präsentation der Ideenauswahl. (K4)

d3.2 wählen in Übungsprojekten die geeigneten Medien und Kommunikationsmittel, mit denen sie das Potenzial der zu präsentierenden Ideen nachvollziehbar vermitteln können. (K3)

d3.3 präsentieren in Übungsprojekten ihre Ideenauswahl mit schlüssigen und überzeugenden Argumenten und geeigneten Darstellungen. (K3)

Handlungskompetenzbereich e: Erarbeiten von Gestaltungskonzepten

Handlungskompetenz e1: Bildkonzepte entwickeln

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie ein adäquates Bildkonzept. Sie unterscheiden dabei zwischen übergeordneten Bildsprache-Regeln (Key Visual) und dem situationsbezogenen Einsatz von Bildern. Sie untersuchen verschiedene Gestaltungsansätze und halten diese fest. Aufgrund ihrer Erkenntnisse entscheiden sie, wie das Bildkonzept umgesetzt wird. Es kommen fotografische, illustrative oder zeichnerische Techniken zum Einsatz. Dabei berücksichtigen sie stets die medienspezifischen Anforderungen. Für die Beauftragung von spezialisierten Fachpersonen formulieren sie ein aussagekräftiges Briefing.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
e1.1 bestimmen anhand der Kommunikationsstrategie den Bildbedarf für einen Auftrag, entwickeln unterschiedliche Varianten für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen. (K4)	e1.1 entwickeln in Übungsprojekten unterschiedliche Ideen für den Bildeinsatz und skizzieren Bildideen. (K3)
e1.2 experimentieren mit unterschiedlichen Bildsprachen und bestimmen die passende Bildsprache. (K4)	e1.2 beschreiben unterschiedliche Mal- und Zeichentechniken. (K2)
	e1.3 beschreiben die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware. (K2)
	e1.4 entwickeln in Übungsprojekten eine passende Bildsprache und ein Bildkonzept. (K5)
e1.5 definieren die benötigten Bildtypen wie Imagebilder, dokumentarische Bilder oder Infografiken. (K3)	e1.5 beschreiben die gestalterischen Mittel der Fotografie. (K2)
	e1.6 erstellen zu einem Thema unter Berücksichtigung der technischen Grundlagen eine eigenständige Entwurfsfotografie. (K5)
	e1.7 erläutern die technischen Grundlagen der Fotografie sowie die gebräuchlichsten Regeln für Bildaufbau und Bildgestaltung. (K2)
	e1.8 experimentieren in Übungsprojekten mit unterschiedlichen Bildsprachen. (K3)
	e1.9 bestimmen in Übungsprojekten unterschiedliche Bildtypen und Einsatzbereiche von Bildern. (K4)
e1.10 erstellen Illustrationen, Fotografien, Infografiken und Zeichnungen sowie eigene beispielhafte Bilder. Bei Bedarf wählen sie passendes bestehendes Bildmaterial. (K3)	e1.10 erstellen in einem Übungsprojekt aussagekräftige Skizzen sowie eigenständige Illustrationen. (K3)
	e1.11 wenden die grundlegenden Funktionen von Bildbearbeitungssoftware an. (K3)
	e1.12 wenden die grundlegenden Funktionen von Vektorgrafik an. (K3)
e1.13 erstellen ein Briefing für die externe Herstellung des gewünschten Bildmaterials. (K3)	e1.13 erstellen exemplarisch ein Briefing für die externe Herstellung von Bildmaterial. (K3)

Handlungskompetenz e2: Farbkonzepte entwickeln

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie ein adäquates Farbkonzept. Sie untersuchen unterschiedliche Ansätze im Bereich der Farbe und halten die Erkenntnisse fest. Dabei berücksichtigen sie die medienspezifischen Anforderungen. Sie wenden die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre in gestalterisch-ästhetischer, psychologisch-kultureller wie auch in medientechnischer Hinsicht korrekt an.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

- e2.1 untersuchen den Einsatz von Farben in Bezug auf das Projektziel und die Kommunikationsmittel und halten ihre Ergebnisse fest. (K4)
- e2.2 experimentieren mit Farben und Farbkängen hinsichtlich ihrer visuellen und inhaltlichen Wirkung. Dabei wenden die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre projekt- und medienspezifisch an. (K4)
- e2.6 wählen für ein Gestaltungsprojekt passende Farben aus und begründen ihre Entscheidung mit schlüssigen Argumenten, die sie mit geeigneten Farbmustern visualisieren. (K6)
- e2.7 stimmen die Farben aufeinander ab, entwickeln bei Bedarf weitere Farbvarianten und hierarchisieren diese. (K5)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

- e2.1 beschreiben die Bedeutung einer vorgegebenen Farbe hinsichtlich ihrer visuellen und inhaltlichen Wirkung. (K2)
- e2.2 erläutern die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Eigenschaften der verschiedenen Farbsysteme und deren Einsatzbereiche. (K2)
- e2.3 wenden in Übungsprojekten die gebräuchlichsten Regeln der Farbenlehre sowie die Farbsysteme korrekt an. (K3)
- e2.4 erarbeiten Farbkonzepte in Übungsprojekten und erläutern sie mit den zutreffenden Fachbegriffen. (K3)
- e2.5 kreieren in Übungsprojekten Vorlagen für verschiedene Druckverfahren und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten. (K3)
- e2.6 erarbeiten Kriterien, um für ein Übungsprojekt passende Farben auszuwählen. (K5)

Handlungskompetenz e3: Typografie- und Layoutkonzepte entwickeln

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie ein adäquates Typografie- und Layoutkonzept. Sie entwickeln mehrere Gestaltungsansätze, indem sie mittels Typografie Inhalte strukturieren und inszenieren sowie daraus unterschiedliche Layouts entwerfen. Dabei berücksichtigen sie die medienspezifischen Anforderungen. Sie halten ihre Erkenntnisse fest und simulieren die möglichen Anwendungen in verschiedenen Medien. Grafikerinnen und Grafiker setzen Schriften so ein, dass sie den kommunikativen Anforderungen des Gestaltungsprojekts gerecht werden. Sie prüfen die Verfügbarkeit, die Lizenzbedingungen und die technische Anwendbarkeit, bevor sie Schriften in ein Projekt integrieren.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
e3.1 bestimmen anhand der Kommunikationsstrategie den Schriftbedarf für das Projekt. (K4)	e3.1 leiten in Übungsprojekten den Schriftbedarf ab. (K4)
e3.2 entwickeln unterschiedliche gestalterische Vorschläge für Schrifteinsatz und Layout. Bei der Entwurfsarbeit berücksichtigen sie die typografischen Regeln. (K5)	e3.2 erläutern alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware (K2) e3.3 setzen in Übungsprojekten Schriften gemäss den gestalterischen und medientechnischen Anforderungen ein. (K3)
e3.4 wählen aufgrund der kommunikativen Absichten des Projekts geeignete Schriften aus. (K6)	e3.4 wenden die fachliche Terminologie von Satztechnik und Typografie in Übungsprojekten korrekt an. (K3)
e3.5 untersuchen und variieren verschiedene typografische Inszenierungsformen in Bezug auf die Erreichung des Projektzieles. (K5)	e3.5 unterscheiden diverse Inszenierungsformen und setzen diese in Übungsprojekten ein. (K3)
e3.6 wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten korrekt in der typografischen Arbeit an. (K3)	e3.6 wenden sprachlich-inhaltliche Aspekte von Texten in Übungsprojekten in der typografischen Arbeit korrekt an. (K3)
e3.7 entwickeln für ihre Layouts geeignete Formate, Satzspiegel oder Raster und strukturieren die Inhalte mit typografischen Mitteln. (K4)	e3.7 setzen unterschiedliche Formen der typografischen Strukturierung in Übungsprojekten korrekt ein. (K3) e3.8 entwickeln Satzspiegel oder Raster gemäss den typografischen Regeln. Abweichungen begründen sie schlüssig. (K3) e3.9 wenden alle benötigten Funktionen von Layoutsoftware an. (K3)
e3.10 setzen die Schriftenanwendung unter Berücksichtigung der rechtlichen Grundlagen um. (K3)	e3.10 erläutern die Kriterien der Schriftwahl und deren rechtliche Aspekte. (K2)
e3.11 wählen Schriften unter Berücksichtigung der technischen Anwendung in Bezug auf die vorgesehenen Medien aus. (K4)	e3.11 nutzen für die jeweilige Anwendung geeignete Programme, Standardisierungen und Formate. (K4)

Handlungskompetenz e4: Wort- und Bildmarken entwickeln

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie aussagekräftige Bildmarken und Wort-/Bildmarken. Nach der inhaltlichen und formalen Auseinandersetzung mit den für Wort- und Bildmarken relevanten Themen erarbeiten sie erste Gestaltungsentwürfe und variieren diese. Sie stimmen ihre Entwürfe mit den weiteren Elementen der Gestaltung ab und simulieren mögliche Anwendungen. Sie definieren die Form- und Farbgebung und berücksichtigen dabei medienspezifische Anforderungen.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
e4.1 kombinieren geeignete Zeichen, Symbole und Schriften, die inhaltlich die Erreichung des Projektziels unterstützen. (K5)	e4.1 untersuchen die inhaltliche Bedeutung verschiedener Zeichen und Symbole in Geschichte und Gegenwart. (K4)
e4.2 untersuchen die Beziehungen, die bei der Gegenüberstellung von Zeichen, Bildern, Schriften und Farben entstehen und halten ihre Ergebnisse in geeigneter Form fest. (K4)	e4.2 erläutern den Begriff der Semiotik mit seinen drei Bereichen (Zeichen als solche, ihre Organisation in Systemen, ihren Kontext). (K2) e4.3 vergleichen die semiotische Bedeutung von Zeichen und Symbolen. (K4) e4.4 untersuchen exemplarisch die Beziehungen, die bei der Gegenüberstellung von Zeichen, Bildern, Schriften und Farben entstehen. (K4)
e4.5 skizzieren Zeichen, Wort- und Bildmarken auf der Basis ihrer inhaltlichen Untersuchung. (K5)	e4.5 skizzieren in Übungsprojekten Zeichen, Wort- und Bildmarken auf der Basis ihrer inhaltlichen Untersuchung. (K5)
e4.6 verdichten Themen und Inhalte, um sie in der Darstellung zu abstrahieren. (K4)	e4.6 verdichten in Übungsprojekten Themen und Inhalte, um sie in der Darstellung zu abstrahieren. (K4)
e4.7 stellen anhand einer Auswahl von geeigneten Ideenskizzen mehrere konkrete Gestaltungsansätze gegenüber und entwickeln daraus ein adäquates Zeichen. (K5)	e4.7 wählen in Übungsprojekten aus einer Auswahl von Ideenskizzen die geeigneten aus, um damit konkrete Gestaltungsansätze auszuprobieren. (K4)

Handlungskompetenz e5: Zeichen- und Schriftsysteme entwickeln

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie Zeichen- und Schriftsysteme. Sie skizzieren mögliche Lösungen und prüfen die Entwürfe in Hinblick auf ihre visuelle Prägnanz und Verständlichkeit. Sie variieren und definieren die formalen Details und vervollständigen das Zeichen- oder Schriftsystem. Sie visualisieren mit geeigneten Vorlagen, Modellen und Anwendungen den Einsatz für die geforderten Massnahmen und Medien. Bei der Entwicklung berücksichtigen Grafikerinnen und Grafiker die jeweiligen technischen Anforderungen. Bei Bedarf ziehen sie Fachpersonen bei.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

e5.1 entwerfen und zeichnen Schriften und Zeichen nach formalen und funktionalen Kriterien. (K3)

e5.8 analysieren Entwürfe und ergänzen bei Bedarf bestehende Zeichen- und Schriftsystemen. (K5)

e5.9 visualisieren an Modellen, Prototypen oder in Mockups den Einsatz von Zeichen oder Zeichensystemen. (K3)

e5.10 erstellen selbständig oder im Austausch mit Fachpersonen technisch und formal geeignete Vorlagen für die Anwendung der Zeichen- und Schriftsysteme (K5)

e5.11 entwickeln Piktogramme in einer eigenständigen, zweckdienlichen Zeichensprache. (K5)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

e5.1 wenden in Übungsprojekten die typografischen Regeln fachlich korrekt an. (K3)

e5.2 wenden beim Entwerfen die gebräuchlichsten Regeln der Formenlehre an. (K3)

e5.3 entwickeln exemplarisch neue Zeichensysteme unter Berücksichtigung der Regeln der Formenlehre sowie der tradierten Bedeutung der Zeichen. (K5)

e5.4 erläutern die Entwicklung der Schrift in fachlich korrekten Begriffen. (K2)

e5.5 erläutern die Entwicklung der Typografie anhand vorgelegter Beispiele. (K2)

e5.6 klassifizieren Schriften fachlich korrekt. (K1)

e5.7 erläutern die Grundregeln der Konstruktion einer Schrift mittels Skizzen. (K2)

e5.8 entwickeln einzelne Zeichen nach vorgegebenen Regeln. (K4)

e5.11 entwickeln in Übungsprojekten Piktogramme in einer eigenständigen, zweckdienlichen Zeichensprache. (K5)

Handlungskompetenz e6: Animations- und Motionkonzepte entwickeln

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie Anwendungen für das bewegte Bild und audiovisuelle Sequenzen. Sie skizzieren Ideen zum Ablauf und Zusammenspiel von Bild, Text und Ton. Sie halten die Ergebnisse in einem Storyboard fest. Sie suchen einen passenden Animationsstil, adaptieren bestehende Gestaltungselemente und erstellen wenn nötig Prototypen. Grafikerinnen und Grafiker treffen die nötigen technischen Abklärungen und tauschen sich mit Projektbeteiligten aus. Bei Bedarf arbeiten sie mit Fachpersonen zusammen.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

e6.1 entwerfen Animationen und audiovisuelle Sequenzen. (K5)

e6.4 bestimmen geeignete Mittel, um die beabsichtigte Dramaturgie in ihren gestalterischen Ideen und Entwürfen wirkungsvoll zu illustrieren. (K4)

e6.5 erstellen mit zeichnerischen, illustrativen und fotografischen Mitteln ein Storyboard. (K3)

e6.6 realisieren einfache Animationen, Spots, animierte Plakate und Logos. (K3)

e6.7 erarbeiten für komplexe Animationen und Filme, die von Fachpersonen realisiert werden, beispielhafte Animationen und Filme. (K5)

e6.8 erstellen mit geeigneten Texten, Skizzen, Storyboards und eigenen beispielhaften Animationen nachvollziehbare Briefings für die Realisation. (K4)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

e6.1 beschreiben alle benötigten Funktionen von Motion-Software. (K2)

e6.2 entwerfen in Übungsprojekten Animations- und Motiondesign-Produkte. (K5)

e6.3 wenden in Übungsprojekten die dramaturgischen Mittel der Gestaltung von Animation und Motiondesign zielorientiert an. (K3)

e6.4 skizzieren in Übungsprojekten zeichnerisch, illustrativ und fotografisch ihre gestalterischen Ideen und Entwürfe. (K3)

e6.5 erstellen in Übungsprojekten mit zeichnerischen, illustrativen und fotografischen Mitteln ein Storyboard. (K3)

e6.6 realisieren in Übungsprojekten anhand von Storyboards einfache Animationen und audiovisuelle Sequenzen. (K4)

e6.7 bestimmen in Übungsprojekten, für welche spezialisierten Aufgaben Fachpersonen beigezogen werden. (K4)

Handlungskompetenz e7: Konzepte für den Einsatz von interaktiven digitalen Medien entwickeln

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie Anwendungen für interaktive digitale Medien. Sie konzipieren und gestalten für Bildschirmmedien die Benutzeroberfläche und unterstützen damit Benutzererlebnisse. Sie entwickeln selbständig oder in Zusammenarbeit mit Fachpersonen für unterschiedliche Endgeräte einen passenden dramaturgischen Aufbau. Dafür treffen sie die nötigen technischen Abklärungen und erstellen bei Bedarf Prototypen.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

- e7.1 erstellen nach Projektvorgaben die Grundlagen für interaktive Benutzererlebnisse (Look and Feel). (K5)
- e7.4 visualisieren Struktur-, Navigations- und Designelemente mediengerecht, um Orientierung, Leseführung und Handlungsaufforderungen in interaktiven Anwendungen zu schaffen. (K5)
- e7.5 erstellen situativ Prototypen für interaktive Anwendungen. (K3)
- e7.6 analysieren Rückmeldungen und Tests und nutzen die Erkenntnisse für die laufende Verbesserung der Entwicklung. (K4)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

- e7.1 beschreiben die wichtigsten Rahmenbedingungen für das Entwerfen von digitalen Medien fachlich korrekt. (K2)
- e7.2 beschreiben alle benötigten Funktionen von Software für den Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen. (K2)
- e7.3 untersuchen die Möglichkeiten für den Einsatz von interaktiven Medien in Übungsprojekten. (K4)
- e7.4 entwerfen in Übungsprojekten interaktive Anwendungen. (K4)
- e7.5 erstellen in Übungsprojekten Prototypen für interaktive Anwendungen. (K3)
- e7.6 setzen in Übungsprojekten Erkenntnisse von Rückmeldungen und Test in Entwicklungen um. (K4)

Handlungskompetenz e8: Gestaltungslösungen für Räume und dreidimensionale Objekte entwickeln

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln auf der Basis der Kommunikationsstrategie Verpackungen, räumliche Gestaltungen, Ausstellungssituationen und Leitsysteme. Sie treffen die nötigen technischen Abklärungen und erstellen bei Bedarf Prototypen. Sie entscheiden, für welche Aufgaben Fachpersonen beigezogen werden oder eignen sich Fachwissen an.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
e8.1 gestalten mit geeigneten grafischen Mitteln dreidimensionale Objekte und Räume. (K5)	e8.1 erläutern die verschiedenen Arten, bei denen grafische Disziplinen in räumlichen Anwendungen zum Einsatz kommen. (K2)
	e8.2 beschreiben wesentliche Einsatzbereiche von Leitsystemen. (K2)
e8.3 entwickeln eigene Gestaltungsideen für dreidimensionale Objekte und visualisieren ihre Ideen mit geeigneten Mitteln. K5	e8.3 erläutern die Bedeutung von Objektformen, Dimensionen und Materialitäten für die Entwicklung von dreidimensionalen Objekten. (K2)
	e8.4 entwickeln in Übungsprojekten eigene Gestaltungsideen für dreidimensionale Objekte oder Situationen und visualisieren ihre Ideen mit geeigneten Mitteln. (K5)
e8.5 gestalten mit grafischen Mitteln räumliche Objekte und Oberflächen sowie Leitsysteme für Räume. (K5)	e8.5 erläutern die verschiedenen Arten der perspektivischen Darstellung. (K2)
	e8.6 wenden unterschiedliche Arten der perspektivischen Darstellung in Übungsprojekten zweckdienlich an. (K3)
e8.7 erstellen einfache Prototypen und Modelle für dreidimensionale Konzepte. (K3)	e8.7 erstellen einfache Prototypen und Modelle für Übungsprojekte. (K3)
e8.8 sprechen fachliche Details mit Projektbeteiligten ab oder ziehen bei Bedarf Fachpersonen hinzu. (K4)	e8.8 untersuchen in Übungsprojekten, welche Aufgaben von Fachpersonen gelöst werden müssten. (K4)

Handlungskompetenz e9: Erarbeitete Gestaltungselemente überprüfen und koordinieren

Grafikerinnen und Grafiker entwickeln ein Gestaltungskonzept, das auf der Kommunikationsstrategie basiert und das ein konsequentes medienübergreifendes Zusammenspiel der Gestaltungselemente beinhaltet. Sie präsentieren den Auftraggebenden das Gestaltungskonzept. Dazu setzen Sie gekonnt geeignete Mittel zur Visualisierung ein und erläutern nachvollziehbar die Erreichung der Projektziele. Mit Wegleitungen oder Manuals gewährleisten sie mittels Spezifikationen und Beispielen die korrekte Anwendung der Gestaltungselemente.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

- e9.1 entwickeln auf der Basis von Erkenntnissen aus Briefing, Analyse sowie Rückmeldungen der Auftraggebenden ein Gestaltungskonzept. (K5)
- e9.5 präsentieren ein Gestaltungskonzept anschaulich, überzeugend und zielgruppengerecht. (K3)
- e9.6 entwerfen das Zusammenspiel der erarbeiteten Elemente im Gestaltungskonzept für die beabsichtigten Medien. (K5)
- e9.8 stellen die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar dar. (K5)
- e9.9 erstellen Gestaltungsanleitungen wie Manuals, Templates, Styleguides für die Realisierung des Gestaltungsprojekts. (K5)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

- e9.1 entwickeln in Übungsprojekten auf der Basis von Briefing und Analyse ein Gestaltungskonzept. (K5)
- e9.2 erläutern Absichten und Systematik von Corporate Identity und Corporate Design. (K2)
- e9.3 erläutern die Grundsätze des Brandings. (K2)
- e9.4 formulieren in Übungsprojekten das entwickelte Gestaltungskonzept in schriftlicher Form fachlich korrekt. (K3)
- e9.5 erläutern in Übungsprojekten nachvollziehbar, wie das Gestaltungskonzept das Projektziel berücksichtigt. (K3)
- e9.6 entwerfen in Übungsprojekten das Zusammenspiel der Elemente im Gestaltungskonzepts für die beabsichtigten Medien. (K5)
- e9.7 zeigen anhand von Beispielen auf, wie sich die dramaturgischen Mittel in unterschiedlichen Medien auswirken. (K4)
- e9.8 stellen in Übungsprojekten die Elemente des Gestaltungskonzepts sowie Systematik und Regeln der Anwendung mit geeigneten Mitteln nachvollziehbar dar. (K5)

Handlungskompetenzbereich f: Umsetzen von Gestaltungskonzepten

Handlungskompetenz f1: Gestaltungskonzepte überprüfen und überarbeiten

Grafikerinnen und Grafiker analysieren ein vorliegendes Gestaltungskonzept und beurteilen, ob damit die Projektziele erreicht werden und die Kommunikationsstrategie sinnvoll umgesetzt wird. Sie besprechen die Ergebnisse ihrer Analyse mit Auftraggebenden und Projektbeteiligten und nehmen gegebenenfalls die nötigen Anpassungen vor.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

- f1.1 analysieren die Bestandteile anhand der vorgegebenen Projektziele und der Kommunikationsstrategie das Gestaltungskonzept. (K4)
- f1.2 formulieren anhand der Erkenntnisse ihrer Analyse gegebenenfalls die nötigen Anpassungen und halten die Ergebnisse in geeigneter Form fest. (K5)
- f1.4 präsentieren die Ergebnisse ihrer Analyse den Projektbeteiligten und Auftraggebenden und begründen mit schlüssigen Argumenten die erforderlichen Anpassungen. (K6)
- f1.5 passen gegebenenfalls das Gestaltungskonzept anhand der Rückmeldungen von Auftraggebenden und Projektbeteiligten an. (K3)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

- f1.1 beschreiben Kriterien zur Überprüfung der Erreichung der Projektziele. (K2)
- f1.2 analysieren die Bestandteile eines exemplarischen Gestaltungskonzepts anhand der vorgegebenen Projektziele und der Kommunikationsstrategie. (K4)
- f1.3 formulieren anhand der Erkenntnisse ihrer Analyse gegebenenfalls die nötigen Anpassungen und halten die Ergebnisse in geeigneter Form fest. (K5)

Handlungskompetenz f2: Zusammenspiel der erarbeiteten Gestaltungselemente mediengerecht adaptieren

Grafikerinnen und Grafiker adaptieren die Gestaltungselemente fachlich korrekt auf die definierten Kommunikationsmittel und -plattformen. Sie setzen dabei ihr breites Fachwissen und ihre gestalterisch-handwerklichen Fertigkeiten gezielt ein.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

f2.1 beurteilen, ob die Gestaltungselemente in allen verlangten Kommunikationsplattformen und Medien konsistent umgesetzt werden können. Ihre Erkenntnisse halten sie in geeigneter Form fest. (K6)

f2.2 passen gegebenenfalls Gestaltungselemente zielgerichtet an. (K3)

f2.3 variieren bei Bedarf die gestalterischen Details systematisch. (K4)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

f2.1 beschreiben fachlich korrekt die Merkmale und Anforderungen verschiedener Medien und Kommunikationsplattformen. (K2)

f2.2 entwerfen und adaptieren die Gestaltung für die geplanten Anwendungen in einem Übungsprojekt medien- und fachgerecht. (K4)

Handlungskompetenz f3: Detailgestaltung für Gestaltungsprojekte ausführen

Grafikerinnen und Grafiker prüfen die Detailgestaltung auf ihre gestalterische und technische Qualität und ergänzen, präzisieren und bereinigen bei Bedarf sämtliche gestalterischen Details. Gegebenenfalls ziehen sie Fachpersonen bei.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

f3.1 beurteilen die Qualität der Detailgestaltung und formulieren nötige Anpassungen. (K6)

f3.2 ergänzen und präzisieren die Entwürfe fachgerecht und passen die formalen Details der Gestaltungselemente gegebenenfalls an. (K4)

f3.3 präzisieren die Mikro- und Makrotypografie und bearbeiten die typografischen Details. (K4)

f3.4 prüfen die bereits gewählten Bilder und passen diese bei Bedarf an. (K4)

f3.7 erstellen anhand der spezifischen Medienanforderungen bei Bedarf Muster, Prototypen und Mockups. (K5)

f3.8 verfassen präzise Anleitungen für Fachpersonen und stellen zweckdienliche Unterlagen für externe Leistungen bereit. (K4)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

f3.1 bearbeiten Farbe, Typografie und Bild mit den jeweils erforderlichen technischen Werkzeugen, Programmen und Hilfsmitteln. (K3)

f3.3 wenden in Übungsprojekten die typografische Regeln von Mikro- und Makrotypografie korrekt an. (K3)

f3.4 beschreiben Kriterien zur Bildauswahl für ein Übungsprojekt. (F2)

f3.5 wenden unterschiedliche Möglichkeiten der gestalterischen Bildbearbeitung an. (K3)

f3.6 bearbeiten selbst gestaltete Bilder für unterschiedliche Druckverfahren auf und vergleichen diese mit den gedruckten Resultaten. (K4)

f3.7 erstellen exemplarische Muster, Prototypen und Mockups. (K3)

Handlungskompetenz f4: Produktionsunterlagen medienspezifisch aufbereiten

Grafikerinnen und Grafiker beschaffen sich bei den entsprechenden Fachpersonen die nötigen Produktionsinformationen und klären bei Bedarf die technischen Vorgaben. Sie verfassen Produktionsanleitungen und bereiten die Produktionsunterlagen mediengerecht auf. Sie prüfen diese auf ihre fachliche Richtigkeit und stellen die Daten und Dokumente für die Produktion den entsprechenden Fachpersonen zu.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
f4.1 sammeln relevante Informationen für die Produktion und halten die Erkenntnisse in geeigneter Form fest. (K5)	f4.1 beschreiben verschiedene Produktionsverfahren und Publikationssysteme sowie deren Einsatzbereich und die entsprechenden technischen Anforderungen. (K2)
f4.2 bereiten Inhalte in geeigneter Form auf und stellen relevante produktionstechnische Informationen für die Weiterverarbeitung zusammen. (K3)	f4.2 beschreiben fachlich korrekt die Eigenschaften der gängigen Daten- und Bildformate und deren Verwendung. (K2)
f4.3 verwenden mediengerechte Farbsysteme. (K3)	f4.3 beschreiben fachlich korrekt die Verwendung von geeigneten Hilfsmitteln. (K2)
	f4.4 zählen Bedruckstoffkategorien sowie deren Eigenschaften korrekt auf. (K1)
f4.5 erstellen Reinvorlagen und bereiten die Produktionsdaten mediengerecht auf. (K3)	f4.5 beschreiben relevante nutzerspezifische Anforderungen und wenden dabei das Fachvokabular korrekt an. (K2)
	f4.6 benennen die gestalterischen und technischen Anforderungen an Vorlagen für Printmedien fachlich korrekt. (K1)
	f4.7 benennen die spezifischen gestalterischen und technischen Anforderungen an Bild und Schrift für digitale Medien fachlich korrekt. (K1)
	f4.8 bereiten selbst kreierte Vorlagen für unterschiedliche Zielmedien fachlich korrekt auf, prüfen die produzierten Resultate und bestimmen gegebenenfalls die erforderlichen Massnahmen. (K4)
f4.9 holen Lizenzen für Bilder, Schriften, Ton- und Filmmaterial ein. (K3)	
f4.10 lassen Kontrollausdrucke und -dateien oder Testversionen erstellen und holen bei den Auftraggebenden die Freigabe ein. (K3)	
f4.11 kontrollieren die Produktionsdaten auf Vollständigkeit und technische Korrektheit. (K3)	
f4.12 verfassen präzise Produktionsanleitungen und übermitteln sie an die entsprechenden Fachpersonen. (K3)	f4.12 beschreiben typische Inhalte von Produktionsanleitungen. (K2)

Handlungskompetenz f5: Produktion von Medien für Gestaltungsprojekte überwachen und Vorgaben einhalten

Grafikerinnen und Grafiker planen, koordinieren und begleiten den gesamten Produktionsprozess. Sie stimmen sich mit den Produktionsbeteiligten ab und überwachen die gewünschte Ausführung. Mit ihrem Fachwissen stellen sie die technische und funktionale Qualität des Endprodukts sicher.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

f5.1 prüfen Produktionsproben und -resultate anhand fachspezifischer Kriterien auf ihre technische und funktionale Qualität und bestimmen bei Bedarf die entsprechenden Nachbearbeitungsschritte. (K4)

f5.2 analysieren die korrekte Umsetzung der Anpassungen anhand der Vorgaben. (K6)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

f5.1 erläutern den Ablauf typischer verschiedener Produktionsprozesse und benennen die wichtigsten Meilensteine. (K2)

f5.2 beschreiben fachlich korrekt die Instrumente der Qualitätssicherung. (K2)

f5.3 werten vorgelegte Produktionsresultate nach fachlichen Beurteilungskriterien aus. (K4)

Handlungskompetenzbereich g: Vermitteln von Inhalten und Kompetenzen

Handlungskompetenz g1: Gestaltungsprojekte visualisieren und präsentieren

Grafikerinnen und Grafiker bereiten die Inhalte eines Gestaltungsprojekts für eine zielgerichtete und verständliche Präsentation auf. Sie wählen dafür eine geeignete Präsentationsform, um die zu visualisierenden Inhalte aussagekräftig und wirkungsvoll zu vermitteln.

Leistungsziele Betrieb		Leistungsziele Berufsfachschule	
Grafikerinnen und Grafiker ...		Grafikerinnen und Grafiker ...	
g1.1	erstellen eine Präsentation, die das Projektziel inhaltlich systematisch, prägnant und nachvollziehbar visualisiert. (K5)	g1.1	zählen branchenübliche Präsentationsformen, -mittel und -medien auf. (K1)
g1.2	strukturieren ihre Präsentation mit einem logischen und dramaturgisch interessanten Ablauf. (K5)	g1.2	strukturieren eine Präsentation mit einem logischen und dramaturgisch interessanten Ablauf. (K5)
g1.3	gestalten die Präsentationsmittel und -medien anschaulich, überzeugend und stimmig. (K5)	g1.3	erstellen exemplarisch überzeugende, zweckentsprechende Präsentationsmedien. (K5)
g1.4	wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an. (K3).	g1.4	wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an. (K3).
g1.5	verwenden an Präsentationen eine zielgruppengerechte Rhetorik, gehen angemessen auf Fragen ein und argumentieren inhaltlich überzeugend. (K5)	g1.5	wenden bei Übungsprojekten eine zielgruppengerechte Rhetorik an. (K5)

Handlungskompetenz g2: Gestaltungsprojekte für das Portfolio aufbereiten

Grafikerinnen und Grafiker beschreiben ihre eigenen Fähigkeiten, schätzen diese realistisch ein und vermitteln sie zielgruppengerecht. Sie erstellen ein persönliches Portfolio, das sie im Arbeitsumfeld positioniert und ihre Tätigkeitsfelder beschreibt. Sie entscheiden, welche Form und welches Medium ihrer beruflichen Persönlichkeit am besten entsprechen und begründen dies. Sie setzen das Portfolio wirkungsvoll um und ergänzen und aktualisieren dieses laufend.

Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule
Grafikerinnen und Grafiker ...	Grafikerinnen und Grafiker ...
g2.1 bestimmen ihre wichtigsten Tätigkeitsfelder und persönlichen Kompetenzen und beschreiben sie aussagekräftig und überzeugend. (K5)	g2.1 beschreiben die wichtigsten Handlungskompetenzen ihres Berufes. (K2)
g2.2 formulieren eine Strategie für den Medienauftritt und die wirkungsvolle Vermittlung von Kompetenzen. (K5)	g2.2 erklären formale Kriterien für die Erstellung einer Bewerbung. (K2) g2.3 erörtern ein zielführendes Vorgehen im Bewerbungsprozess. (K2)
g2.4 wählen eigene Arbeiten aus, die ihre persönliche gestalterische Leistung und ihr fachliches Können aussagekräftig wiedergeben. (K6)	g2.4 erklären Sinn und Zweck eines Portfolios sowie die Systematik des Aufbaus. (K2) g2.5 definieren Kriterien für die Auswahl von Arbeiten für die Erstellung eines Portfolios. (K4)
g2.6 erstellen anhand von ausgewählten Arbeiten ein repräsentatives persönliches Portfolio und versehen diese mit informativen Erläuterungen. (K6)	g2.6 untersuchen die Vor- und Nachteile verschiedener Portfolioformen. (K4) g2.7 beschreiben die Möglichkeiten von informativen Erläuterungen in Bezug auf ihre Arbeiten. (K2)
g2.8 erstellen für ein Atelier, die Grafikabteilung einer Kommunikations-/Werbeagentur oder deren Auftraggebenden aussagekräftige Portfolios nach deren Vorgaben. (K6)	
g2.9 analysieren laufend, ob das eigene Portfolio den aktuellen Stand ihres Könnens wiedergibt. Bei Bedarf ergänzen oder überarbeiten sie das Portfolio entsprechend. (K5)	g2.9 bestimmen geeignete Strategien für ihr eigenverantwortliches Lernen. (K4) g2.10 beschreiben unterschiedliche Spezialisierungs- und Entwicklungsmöglichkeiten im Sinne eines lebenslangen Lernens. (K2)

Handlungskompetenz g3: Portfolio Interessierten zur Vermittlung der eigenen Kompetenzen präsentieren

Grafikerinnen und Grafiker präsentieren Interessierten die Inhalte von Portfolios. Die wirkungsvolle Vermittlung der wichtigsten Projekte dient sowohl zu Bewerbungszwecken als auch zum Selbstmarketing. Mit überzeugender Rhetorik stellen sie ihre wichtigsten Tätigkeitsfelder und persönlichen Kompetenzen vor. Auf Fragen gehen Grafikerinnen und Grafiker in angemessener Weise mit plausiblen Argumenten ein und erteilen fachlich korrekte Auskünfte.

Leistungsziele Betrieb

Grafikerinnen und Grafiker ...

g3.1 bestimmen geeignete Präsentationsmittel und -medien für die wirkungsvolle Präsentation ihres Portfolios. (K4)

g3.2 setzen für die Präsentation der Arbeiten geeignete Mittel dramaturgisch wirkungsvoll ein. (K4)

g3.3 wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an. (K3)

g3.4 verwenden an Präsentationen eine zielgruppengerechte Rhetorik, gehen angemessen auf Fragen ein und argumentieren inhaltlich überzeugend. (K5)

Leistungsziele Berufsfachschule

Grafikerinnen und Grafiker ...

g3.1 erläutern die medialen Optionen zur Präsentation ihrer Arbeit nachvollziehbar. (K2)

g3.2 bestimmen Kriterien für die Auswahl von geeigneten Medien für Präsentationen. (K4)

g3.3 wenden die Präsentationsmittel und -medien technisch korrekt an. (K3)

Erstellung

Der Bildungsplan wurde von den unterzeichnenden Organisationen der Arbeitswelt erstellt. Er bezieht sich auf die Verordnung des SBF vom 16. August 2022 über die berufliche Grundbildung für Grafikerin/Grafiker mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ).

Der Bildungsplan orientiert sich an den Übergangsbestimmungen der Bildungsverordnung.

SGD Swiss Graphic Designers

Die Präsidentin
Ursula Heilig

SGV Schweizer Grafiker Verband

Die Präsidentin
Lisa Jeanne Leuch

Das SBF stimmt dem Bildungsplan nach Prüfung zu.

Bern, 16. August 2022

Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation

Rémy Hübschi
Stellvertretender Direktor
Leiter Abteilung Berufs- und Weiterbildung

Anhang 1: Verzeichnis der Instrumente zur Sicherstellung und Umsetzung der beruflichen Grundbildung sowie zur Förderung der Qualität

Dokumente	Bezugsquelle
Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung für Grafikerin/Grafiker EFZ	<i>Elektronisch</i> Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (www.bvz.admin.ch > Berufe A–Z) <i>Printversion</i> Bundesamt für Bauten und Logistik (www.bundespublikationen.admin.ch)
Bildungsplan zur Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung für Grafikerin/Grafiker EFZ	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Ausführungsbestimmungen zum Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung inkl. Anhang (Bewertungsraster sowie ggf. Leistungsnachweise überbetriebliche Kurse und/oder Leistungsnachweis Bildung in beruflicher Praxis)	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Lerndokumentation	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Bildungsbericht	Vorlage SDBB CSFO www.oda.berufsbildung.ch SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Dokumentation betriebliche Grundbildung	Vorlage SDBB CSFO www.oda.berufsbildung.ch SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Ausbildungsprogramm für die Lehrbetriebe	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Mindesteinrichtung/Mindestsortiment Lehrbetrieb	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Lehrplan für die Berufsfachschulen	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Organisationsreglement Kommission Berufsentwicklung und Qualität	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Liste Empfehlung verwandte Berufe	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch
Lernortkooperationstabelle	SGD Swiss Graphic Designers sgd.ch SGV Schweizer Grafiker Verband sgv.ch

Anhang 2: Fachspezifische Terminologie

Animationskonzept	Ein Animationskonzept beinhaltet alle relevanten audiovisuellen Angaben zu den Gestaltungsprinzipien im Bereich der Animation.
Akquisition	Die Akquise umfasst alle Massnahmen zur Kundengewinnung. Diese reichen von klassischen Mailings über Aktivitäten im Bereich Social Media bis hin zu Kunden-Events (Apéro, Tag der offenen Tür).
Briefing	Das Briefing beinhaltet alle gründlichen Informationen seitens Auftraggebenden über alle Fakten, Hintergründe und Meinungen, die im Zusammenhang mit der gesuchten Problemlösung zur Konzeption, Gestaltung und Durchführung eines Gestaltungsprojekts relevant sind.
Corporate Design	Das Corporate Design ist ein Bestandteil einer umfassenden Unternehmensidentität (vgl. Corporate Identity). Das Corporate Design fasst die komplexen Eigenschaften und Leistungen einer Unternehmenspersönlichkeit zu einem merkfähigen, durchgängigen und glaubwürdigen visuellen Auftritt zusammen.
Corporate Identity	Corporate Identity ist das Management von Identitätsprozessen eines Unternehmens. Die angestrebte Identität wird durch das Erscheinungsbild (Corporate Design), die Kommunikation (Corporate Communications) und das Verhalten (Corporate Behaviour) nach innen und aussen vermittelt.
Debriefing	Beim Debriefing handelt es sich um ein Gespräch mit dem Auftraggebenden und/oder Projektbeteiligten zur Nachbereitung und gemeinsamen Analyse bei Abschluss eines Projektes.
Layout	Das Layout regelt die Anordnung (Stand) und Grösse der Bild- und Textelemente auf den Seiten analoger als auch der Oberflächen digitaler Produkte.
Leitsystem	Ein Leitsystem dient der räumlichen Orientierung von Menschen in einem komplexen Gebäude oder Areal. Der Orientierung dienendes System, das den Weg zu bestimmten Zielen beschreibt (Anzeigetafeln, Plakate, etc.).
Look and Feel	Das Look and Feel bezeichnet in einem frühen Entwicklungsstadium Gestaltungsaspekte eines digitalen oder analogen Produktes wie die Wahl von Farben, Schriften, Bildern und die Gestaltung des Layouts.
Makrotypografie	In der Makrotypografie werden der Gestaltungsaufbau (Layout), die Ordnungsprinzipien, die Komplexität und der mediendidaktische Nutzen eines visuellen Kommunikationsmittels respektive Mediums definiert. Generelle typografische Entscheidungen, die die Wirkung der Gestaltung prägen (Schriftgrösse, Zeilenabstand, Strukturierung von Titeln und Texten, etc.) (vgl. Mikrotypografie).
Manual	Ein Manual beinhaltet eine Sammlung von konkreten Gestaltungsregeln, die unternehmens- oder produktspezifisch deren Anwendung festhält.
Marketing	Das Marketing beinhaltet alle zielgruppengerichteten Aktivitäten eines Unternehmens, sein Produkt oder seine Dienstleistung erfolgreich auf dem Markt zu positionieren und abzusetzen (vgl. Selbstmarketing).
Mikrotypografie	In der Mikrotypografie (auch Detailtypografie) werden alle makrotypografischen Parameter evaluiert, konkretisiert, erweitert, korrigiert, optimiert und abschliessend produktionsfertig definiert. Bestimmen von Feinheiten und Details für das typografische Erscheinungsbild (Wahl der Schriftart, Gestaltung einzelner Wörter, Positionierung einzelner Buchstaben und Satzzeichen, etc.) (vgl. Makrotypografie).
Mockup	Das Mockup ist ein komplettes Produkt (Anschauungsmodell, Demonstrationsmodell), das genutzt wird, um Design und/oder (Teil-) Funktionen eines geplanten Produkts zu demonstrieren. Digitaler Entwurf einer Website oder App.
Moodboard	Das Moodboard ist eine Collage aus Bildern, Farben, Typografie, Formen, ersten Layoutideen, Icons, Grafiken, etc. Moodboards können analog oder digital entstehen. Sie dienen als Diskussionsgrundlage und definieren die Grundtonalität für die weitere Gestaltung. Vermittelt den Gesamteindruck eines Gestaltungsprozesses von der Idee bis zur Ausführung mittels Skizzen und Entwürfen.
Motion Design	Motion Design beinhaltet die audiovisuelle Bildgestaltung mittels bewegter Bilder, Zeichen oder Typografie.
Motionkonzept	Ein Motionkonzept beinhaltet alle relevanten audiovisuellen Angaben zu den Gestaltungsprinzipien im Bereich des Bewegtbilds.
Portfolio	Das Portfolio stellt die eigenen Gestaltungsprojekte präzise und gestalterisch differenziert dar.

Public Relations	Public Relations umfasst die Öffentlichkeitsarbeit respektive das Management der öffentlichen Kommunikation von Unternehmen und Institutionen.
Selbstmarketing	Das Selbstmarketing überträgt die Erkenntnisse des Marketings für Produkte oder Dienstleistungen auf die eigene Person (vgl. Marketing).
Storyboard	Ein Storyboard ist die zeichnerische Version eines Drehbuchs, Visualisierung eines Konzepts oder einer Idee.

Weitere Begriffe: siehe Lexikon der Berufsbildung, 4. überarbeitete Auflage 2013, SDDB Verlag, Bern, www.lex.berufsbildung.ch

Glossar

(* siehe Lexikon der Berufsbildung, 4. überarbeitete Auflage 2013, SDDB Verlag, Bern, www.lex.berufsbildung.ch)

Berufsbildungsverantwortliche*

Der Sammelbegriff Berufsbildungsverantwortliche schliesst alle Fachleute ein, die den Lernenden während der beruflichen Grundbildung einen praktischen oder schulischen Bildungsteil vermitteln: Berufsbildner/in in Lehrbetrieben, Berufsbildner/in in üK, Lehrkraft für schulische Bildung, Prüfungsexpert/in.

Bildungsbericht*

Im Bildungsbericht wird die periodisch stattfindende Überprüfung des Lernerfolgs im Lehrbetrieb festgehalten. Diese findet in Form eines strukturierten Gesprächs zwischen Berufsbildner/in und lernender Person statt.

Bildungsplan

Der Bildungsplan ist Teil der BiVo und beinhaltet neben den berufspädagogischen Grundlagen das Qualifikationsprofil sowie die in Handlungskompetenzbereiche gruppierten Handlungskompetenzen mit den Leistungszielen je Lernort. Verantwortlich für die Inhalte des Bildungsplans ist die nationale OdA. Der Bildungsplan wird von den OdA erstellt und unterzeichnet.

Europäischer Qualifikationsrahmen (EQR)

Der Europäische Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (EQR) hat zum Ziel, berufliche Qualifikationen und Kompetenzen in Europa vergleichbar zu machen. Um die nationalen Qualifikationen mit dem EQR zu verbinden und dadurch mit den Qualifikationen von anderen Staaten vergleichen zu können, entwickeln verschiedene Staaten nationale Qualifikationsrahmen (NQR).

Handlungskompetenz (HK)

Handlungskompetenz zeigt sich in der erfolgreichen Bewältigung einer beruflichen Handlungssituation. Dazu setzt eine kompetente Berufsfachperson selbstorganisiert eine situationsspezifische Kombination von Kenntnissen, Fertigkeiten und Haltungen ein. In der Ausbildung erwerben die Lernenden die erforderlichen Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen zur jeweiligen Handlungskompetenz.

Handlungskompetenzbereich (HKB)

Berufliche Handlungen, d.h. Tätigkeiten, welche ähnliche Kompetenzen einfordern oder zu einem ähnlichen Arbeitsprozess gehören, sind in Handlungskompetenzbereiche gruppiert.

Individuelle praktische Arbeit (IPA)

Die IPA ist eine der beiden Möglichkeiten der Kompetenzprüfung im Qualifikationsbereich praktische Arbeit. Die Prüfung findet im Lehrbetrieb anhand eines betrieblichen Auftrags statt. Sie richtet sich nach den jeweiligen berufsspezifischen «Ausführungsbestimmungen zum Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung».

Kommission für Berufsentwicklung und Qualität (Kommission B&Q)

Jede Verordnung über die berufliche Grundbildung definiert in Abschnitt 10 die Schweizerische Kommission für Berufsentwicklung und Qualität für den jeweiligen Beruf oder das entsprechende Berufsfeld.

Die Kommission B&Q ist ein verbundpartnerschaftlich zusammengesetztes, strategisches Organ mit Aufsichtsfunktion und ein zukunftsgerichtetes Qualitätsgremium nach Art. 8 BBG².

Lehrbetrieb*

Der Lehrbetrieb ist im dualen Berufsbildungssystem ein Produktions- oder Dienstleistungsunternehmen, in dem die Bildung in beruflicher Praxis stattfindet. Die Unternehmen brauchen eine Bildungsbewilligung der kantonalen Aufsichtsbehörde.

Leistungsziele (LZ)

Die Leistungsziele konkretisieren die Handlungskompetenz und gehen auf die aktuellen Bedürfnisse der wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklung ein. Die Leistungsziele sind bezüglich der Lernortkooperation aufeinander abgestimmt. Sie sind für Lehrbetrieb, Berufsfachschule und üK meistens unterschiedlich, die Formulierung kann auch gleichlautend sein (z.B. bei der Arbeitssicherheit, beim Gesundheitsschutz oder bei handwerklichen Tätigkeiten).

Lerndokumentation*

Die Lerndokumentation ist ein Instrument zur Förderung der Qualität der Bildung in beruflicher Praxis. Die lernende Person hält darin selbständig alle wesentlichen Arbeiten im Zusammenhang mit den zu erwerbenden Handlungskompetenzen fest. Die Berufsbildnerin oder der Berufsbildner ersieht aus der Lerndokumentation den Bildungsverlauf und das persönliche Engagement der lernenden Person.

Lernende Person*

Als lernende Person gilt, wer die obligatorische Schulzeit beendet hat und auf Grund eines Lehrvertrags einen Beruf erlernt, der in einer Bildungsverordnung geregelt ist.

² SR 412.10

Lernorte*

Die Stärke der dualen beruflichen Grundbildung ist der enge Bezug zur Arbeitswelt. Dieser widerspiegelt sich in der Zusammenarbeit der drei Lernorte untereinander, die gemeinsam die gesamte berufliche Grundbildung vermitteln: der Lehrbetrieb, die Berufsfachschule und die überbetrieblichen Kurse.

Nationaler Qualifikationsrahmen Berufsbildung (NQR Berufsbildung)

Mit dem NQR Berufsbildung sollen die nationale und die internationale Transparenz und Vergleichbarkeit der Berufs- bildungsabschlüsse hergestellt und damit die Mobilität im Arbeitsmarkt gefördert werden. Der Qualifikationsrahmen umfasst acht Niveaustufen mit den drei Anforderungskategorien «Kenntnisse», «Fertigkeiten» und «Kompetenzen». Zu jedem Abschluss der beruflichen Grundbildung wird eine standardisierte Zeugniserläuterung erstellt.

Organisation der Arbeitswelt (OdA)*

«Organisationen der Arbeitswelt» ist ein Sammelbegriff für Trägerschaften. Diese können Sozialpartner, Berufsverbände und Branchenorganisationen sowie andere Organisationen und Anbieter der Berufsbildung sein. Die für einen Beruf zuständige OdA definiert die Bildungsinhalte im Bildungsplan, organisiert die berufliche Grundbildung und bildet die Trägerschaft für die überbetrieblichen Kurse.

Qualifikationsbereiche*

Grundsätzlich werden drei Qualifikationsbereiche in der Bildungsverordnung festgelegt: praktische Arbeit, Berufskennnisse und Allgemeinbildung.

- Qualifikationsbereich Praktische Arbeit: Für diesen existieren zwei Formen: die individuelle praktische Arbeit (IPA) oder die vorgegebene praktische Arbeit (VPA).
- Qualifikationsbereich Berufskennnisse: Die Berufskennnisprüfung bildet den theoretischen/schulischen Teil der Abschlussprüfung. Die lernende Person wird schriftlich oder schriftlich und mündlich geprüft. In begründeten Fällen kann die Allgemeinbildung zusammen mit den Berufskennnissen vermittelt und geprüft werden.
- Qualifikationsbereich Allgemeinbildung: Der Qualifikationsbereich richtet sich nach der Verordnung des SBFI vom 27. April 2006³ über Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung. Wird die Allgemeinbildung integriert vermittelt, so wird sie gemeinsam mit dem Qualifikationsbereich Berufskennnisse geprüft.

Qualifikationsprofil

Das Qualifikationsprofil beschreibt die Handlungskompetenzen, über die eine lernende Person am Ende der Ausbildung verfügen muss. Das Qualifikationsprofil wird aus dem Tätigkeitsprofil entwickelt und dient als Grundlage für die Erarbeitung des Bildungsplans.

Qualifikationsverfahren (QV)*

Qualifikationsverfahren ist der Oberbegriff für alle Verfahren, mit denen festgestellt wird, ob eine Person über die in der jeweiligen Bildungsverordnung festgelegten Handlungskompetenzen verfügt.

Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (SBFI)

Zusammen mit den Verbundpartnern (OdA, Kantone) ist das SBFI zuständig für die Qualitätssicherung und Weiterentwicklung des Berufsbildungssystems. Es sorgt für Vergleichbarkeit und Transparenz der Angebote im gesamtschweizerischen Rahmen.

Unterricht in den Berufskennnissen

Im Unterricht in den Berufskennnissen der Berufsfachschule erwirbt die lernende Person berufsspezifische Qualifikationen. Die Ziele und Anforderungen sind im Bildungsplan festgehalten. Die Semesterzeugnisnoten für den Unterricht in den Berufskennnissen fließen als Erfahrungsnote in die Gesamtnote des Qualifikationsverfahrens ein.

Überbetriebliche Kurse (üK)*

In den üK wird ergänzend zur Bildung in Betrieb und Berufsfachschule der Erwerb grundlegender praktischer Fertigkeiten vermittelt.

Verbundpartnerschaft*

Berufsbildung ist eine gemeinsame Aufgabe von Bund, Kantonen und OdA. Gemeinsam setzen sich die drei Partner für eine qualitativ hoch stehende Berufsbildung ein und streben ein ausreichendes Lehrstellenangebot an.

Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung (Bildungsverordnung; BiVo)

Die BiVo eines Berufes regelt insbesondere Gegenstand und Dauer der beruflichen Grundbildung, die Ziele und Anforderungen der Bildung in beruflicher Praxis und der schulischen Bildung, den Umfang der Bildungsinhalte und die Anteile der Lernorte sowie die Qualifikationsverfahren, Ausweise und Titel. Die OdA stellt dem SBFI in der Regel Antrag auf Erlass einer BiVo und erarbeitet diese gemeinsam mit Bund und Kantonen. Das Inkrafttreten einer BiVo wird verbundpartnerschaftlich bestimmt, Erlassinstanz ist das SBFI.

³ SR 412.101.241

Vorgegebene praktische Arbeit (VPA)*

Die vorgegebene praktische Arbeit ist die Alternative zur individuellen praktischen Arbeit. Sie wird während der ganzen Prüfungszeit von zwei Expert/innen beaufsichtigt. Es gelten für alle Lernenden die Prüfungspositionen und die Prüfungsdauer, die in der Bildungsverordnung festgelegt sind.

Ziele und Anforderungen der beruflichen Grundbildung

Die Ziele und Anforderungen an die berufliche Grundbildung sind in der BiVo und im Bildungsplan festgehalten. Im Bildungsplan sind sie in Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele für die drei Lernorte Betrieb, Berufsfachschule und üK gegliedert.